MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

SECRET SERVICE

CZERWIEC (6/97)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 90 gr

Kupuj również SS CD i ANIMEGAIDO

UWAGA
szukaj w kioskach
Animegaido
MAGAZYN KOMUNIKACJI OBRAZKOWEJ

47



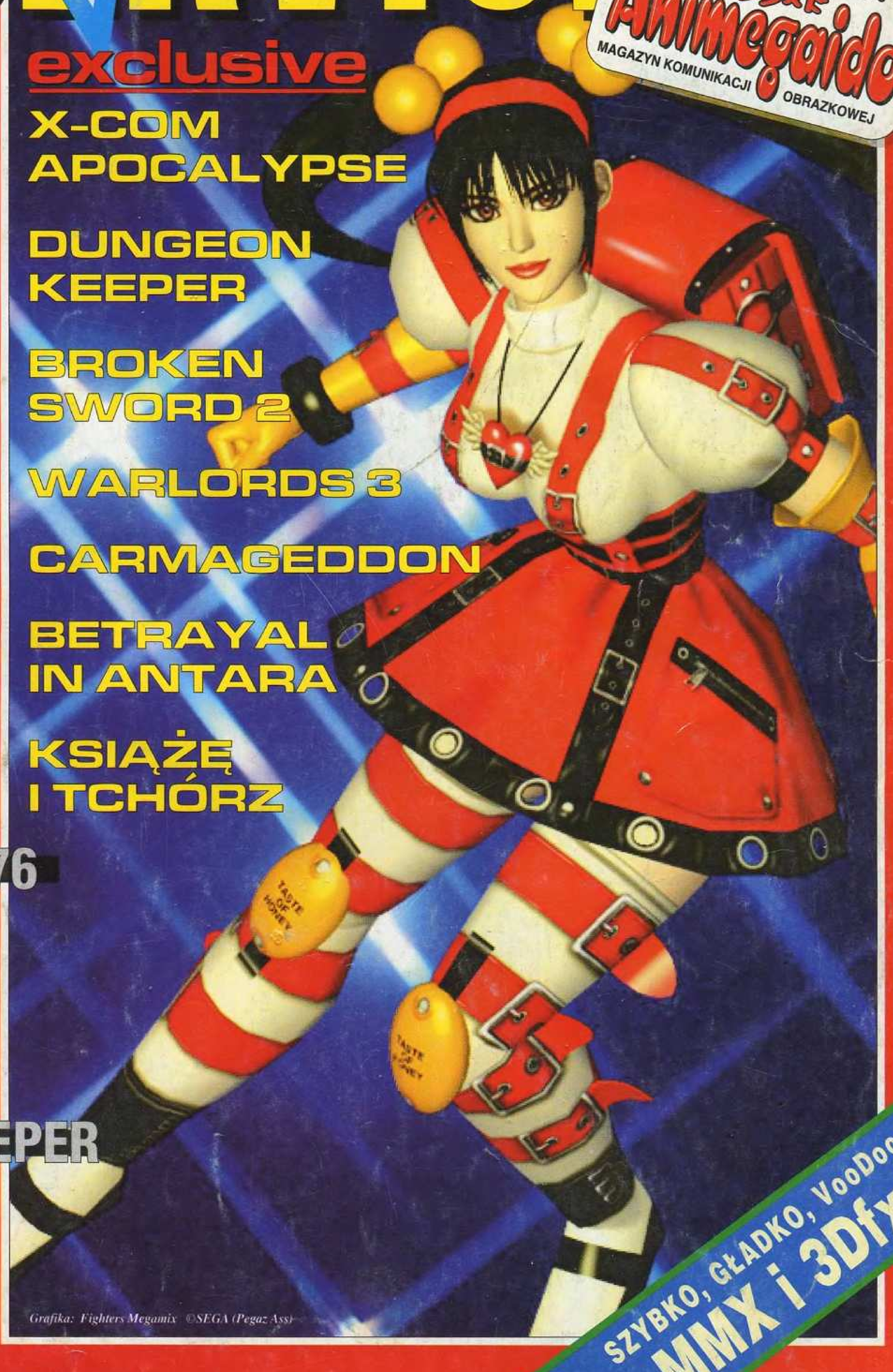
X-COM 3



INTERSTATE'76



DUNGEON KEEPER



exclusive

X-COM APOCALYPSE

DUNGEON KEEPER

BROKEN SWORD 2

WARLORDS 3

CARMAGEDDON

BETRAYAL IN ANTARA


KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

Grafika: Fighters Megamix ©SEGA (Pegaz Ass)

SZYBKO, GŁADKO, VooDoo
MMX i 3Dfx

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE

ISSN 1230-7726
06>
9 771230 772975


pierwsza gra
pod Pentium MMX
pod
gra posiada własną stronę internetową z upgrade 'ami:
www.ubisoft.fr/pod
SYMULATOR
SAMOCHODU WYŚCIGOWEGO PRZYSZŁOŚCI
Ubi Soft
możliwa gra dwuosobowa na jednym komputerze
SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS BIS
42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

POTĘGA WYBORU - my mamy wszystko!





Pad z kompletu PlayStation



PlayStation - *649 zł*

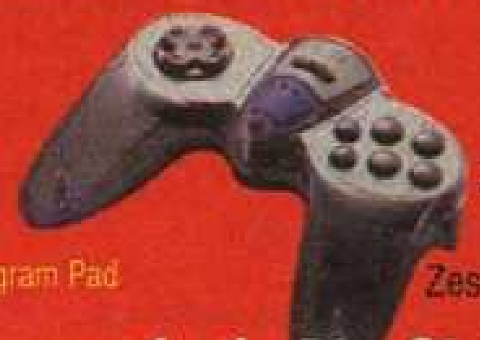
Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda chinch lub euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Zamawiając konsole wysyłkowo z dodatkowym padem w cenie 79 zł płacisz za komplet tylko 689 zł. Oszczędzasz na zakupie 39 zł.

Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki !

Aby zamówić Play Station wpłać 79 zł na adres firmy **LANSER**, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

W ZESTAWIE ZAWSZE TANIEJ !



Program Pad



Memory Card Plus

PlayStation Pack I - *798 zł*

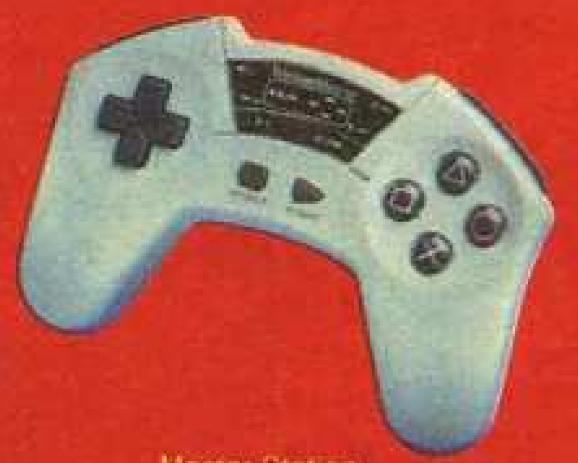
Zestaw: konsola + gra do wyboru: Primal Range, Assault Rigs, Galaxian 3

PlayStation Pack II - 818 zł

Zestaw: konsola + gra do wyboru: The Hunt, Project X2, Descent, Return Fire

Polecamy akcesoria do PlayStation

Super Pad - standardowy, taki jak w komplecie z konsolą 79 zł
Program Pad - programowany, super-przezroczysty ! 149 zł
Joystick Arcade - tradycyjny joystick drążkowy, idealny do wszelkich bijatyk 199 zł
Memory Card - karta do zapiusów stanów gier, 15 bloków 89 zł
Memory Card Plus - karta o 8-krotnie większej pojemności 179 zł
Control Station - najtańszy, standardowy pad do PlayStation - 59 zł
Master Station - pad wielofunkcyjny z wyświetlaczem LED 79 zł
PS Flight Force - analogowy zestaw lotniczy, rewelacja 299 zł
Predator - pistolet do PlayStation i Saturna. Nowa cena ! 159 zł
EuroScart Kabel - lepsza jakość obrazu z Twojego PlayStation 79zł
Link Kabel - łączy ze sobą dwie konsole 79 zł
Extension Kabel - przedłużacz do pada i joysticka 39 zł
Akcesoria do PlayStation, Saturna, Nintendo 64
Torba LOGIC3 - torba do konsol i oprogramowania 149 zł
Auto CD Cleaner - rewelacyjne urządzenie do czyszczenia płyt CD 69 zł
CD Game Cleaner - uniwersalny zestaw czyszczący 95 zł



Master Station





SegaSaturn Game Pack - *949 zł* z dwoma doskonałymi grami wybranymi z listy: Sega Rally, World Wide Soccer 97, Virtual ON, Tunel B1, Doom.

32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Zamawiając konsole wysyłkowo z dodatkowym padem w cenie 69 zł płacisz za komplet tylko 979 zł.

Oszczędzasz na zakupie 157 zł. + koszty wysyłki

Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki !

Aby zamówić Segę Saturn wpłać 79 zł na adres firmy **LANSER**, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

Koszt Sega Saturn* z kartą pamięci przy zakupie wysyłkowym jedyne 482 zł



Game Shark

W ZESTAWIE ZAWSZE TANIEJ !

SegaSaturn Pack I - *818 zł*

Zestaw: Konsola + gra do wyboru: Primal Range, Lemmings 3D

SegaSaturn Pack II - *868 zł*

Zestaw: Konsola + gra do wyboru: Battle Monster, Ghan War, Pro Pinball

Polecamy akcesoria do SegaSaturn:

Super Pad 8 - standardowy, taki jak w komplecie z konsolą 74 zł
Eclipse Pad - wielofunkcyjny, programowany z wyświetlaczem LED 99 zł
Eclipse Stick - tradycyjny joystick drążkowy, idealne do wszelkich bijatyk 149 zł
Memory Card Plus - Karta do zapisów stanów gier, 8 M bitów 139 zł
Game Shark - kody i ułatwienia do gier + karta pamięci 199 zł
Terminator Pad - najtańszy, standardowy pad do Saturna 64 zł
Voyager Pad - pad wielofunkcyjny z regulowanym auto-fire 69 zł
Explorer Pad - kształtem przypomina pad do PlayStation 74 zł
Starter Kit - Super Pad 8 + CD Cleaner + torba + niespodzianka 139 zł





NINTENDO 64 - *749 zł.*

NOWOŚĆ na rynku polskim ! Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączace z TV, 1 rok gwarancji.

Dostępne oprogramowanie:
Super Mario 64 PAL 199 zł
Pilot Wings 64 PAL 223 zł
Wave Racer PAL 199zł
Star Wars PAL 289 zł
Turok PAL 339 zł
Killer Instinct Gold 279 zł
Fifa 64 337 zł

Więcej informacji pod numerem telefonu **0-55 33-59-44**

* - konsola bez oprogramowania chwilowo niedostępna





Memory Card Plus



Voyager Pad

Wybrane tytuły na Saturna:
Alien Trilogy
Athlete Kings
Amok
Bedlam
Command and Conquer
Daytona Champion Edit
Dark Savior
Die Hard Arcade
Die Hard Trilogy
DragonHeart
Earthworm Jim 2
Exhumed
Fighting Vipers
Loaded
NBA Live 97
NBA Jam Extreme
Need for Speed
Nights
Nights + Controller
Nights Warriors
Panzer Dragon 2
Sonic 3D Flickys Island
Soviet Strike
Street Fighter Alpha
Street Fighter Alpha 2
Syndicate Wars
Tomb Raider
Ultimate Mortal Combat 3
Virtua Cop 2
Virtua Cop 2 + Predator
Virtua Fighter 2
Virtua On
World Wilde Soccer 97
WWF In Your Home

Oferta miesiąca na Sega Saturn :

programy w cenie 129 zł
Daytona USA
Virtual Racing

Hi Octan
Primal Range

programy w cenie 149 zł
Digital Pinball
Lemmings 3D
Off World Interceptor
ShockWave Assault

programy w cenie 159 zł
Black Fire
Battle Monster
In the Hunt
StarFighter 3000
Pro Pinball

programy w cenie 169 zł
Ghan War
Gun Griffon
HigWay 2000
Olympic Soccar
WWF

programy w cenie 179 zł
Blame Machine Head
Doom
Sega Rally
Skeleton Warriors
Street Racer
Tunnel B1
Virtua Fighter Kids

Już mamy:
Area 51
Spot Goes Hollywood
Crazy Ivan
Manx TT
Mr. Bones
Fighters Mega Mix
Crusader: No Remorse
NHL 97
FIFA 97
NBA Live 97
The Crow
Bug Too

Wybrane tytuły Sony PlayStation:
Adidas Power Soccer
A IV
Black Dawn
Blanzing Dragons
Blast Chamber
Broken Sword
Cheesy
Chronicles of the Sword
Cool Boarders
Command and Conquer
Contra: Legacy of War
Crusader: No Remorse
Cyberia
Dark Stalklers
Dark Forces
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy + Predator
Disruptor
Epidemic
Excalibur
FIFA 97
Formula 1
Firo and Klawd
Hexen
Impact Racing
International Superstar Soccer
Legacy of Kain
Little Big Adventure
Lomax
Lost Vicking 2
Mortal Kombat Trilogy
NBA in the Zone 2
NBA Jam Extreme
NHL 97
Open Golf
Player Manager
Project X2
Rabel Assault
Raven Project
Re Loaded
Return Fire
Raging Skies + PS Flight Force
Samuray
Shout Down
Sim City 2000
Syndicate Wars
Soviet Strike
Star Gladiator
Street Fighter Alpha 2
Street Racer
Time Commando
Titan Wars
Tomb Raider
Tobal no 1
Tunnel B1
WipEout 2097
Wing Commander 3
WWF in Your House

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 139 zł
Assault Rigs
Primal Range
NBA Jam T.E.

programy w cenie 149 zł
Kileak the Blood
Galaxian 3
Williams Arcade Hits

programy w cenie 159 zł
Viewpoint
Magic Carpet
Johny Bazookatone
Descent

programy w cenie 169 zł
Aquanauts Holidays
In the Hunt
NBA in the Zone
Raging Skies

programy w cenie 179 zł
Casper
Cyberia
Top Gun
Olympic Soccer

programy w cenie 189 zł
Iron and Blood
Lomax
Open Golf
Pandemonium
Resident Evil
Project Overkill
Track and Field

Już mamy:
Soul Blade
Porshe Challange
Soccer 97
Riot
Kings of Fighters 95
Machwarrior 2
Area 51
Epidemic
The Crow
Exumed
Actua Soccer Club Edition
Tempest X

Zapowiedzi na PlayStation
Crypt Killer
Castelvania
Need for Speed 2
Rage Racer
Psychic Force
Road Rage
Test Drive off Road
Wreckim Crew
i wiele innych, dzwoń po informacje

Tel. 0-55 33 59 44

Największy importer konsol nowej generacji w Polsce
Hurt: Tel. 0-55 33 61 36 Detal: Tel. 0-55 33-59-44
Fax/sekretarka 0-55 33 93 65
82-300 Elbląg , ul. Skrzydlata 1a
Internet: http://www.lanser.com.pl



GRATIS!

Szczegóły w kuponie zamówienia.

PC

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 99 zł możesz wybrać: **Secret Service CD 45** *bezpłatnie* lub **Secret Service CD 47** w cenie *7,95 zł.*

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

SKLEP WYSYŁKOWY

Termin wysyłki 3-14 dni. Większość paczek wysyłamy w ciągu **24 godzin!!!** Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.07.97.

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

Wysyłka bezpłatnie już od **89 zł!!!**

PC CD-ROM GRY

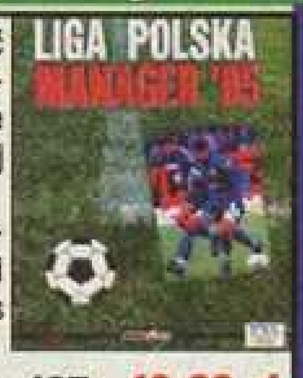
W CZERWCU ZNOWU NAJNIŻSZE CENY!!!!

A 10 - CUBA *(Windows 95)*	99.99
A.D.2044 - 2CD	109.99
A.T.F.	119.99
AGE OF RIFLES	129.99
ALIEN TRILOGY	129.99
ARCHIMEDEAN DYNASTY	139.99
ASSASIN 2015	119.99
ASSAULT RIGS	109.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AZRAEL'S TEAR	119.99
BIOFORGE	49.99
BLAM! MACHINEHEAD	129.99
BROKEN SWORD	139.99
C.&C. - RED ALERT	139.99
CATZ	79.99
CHESSMASTER 5000 *(Windows 95)*	TEL.
CIVILIZATION 2 wersja polska	TEL.
CLANDESTINY	79.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99
COMANCHE 3.0	TEL.
COMMAND & CONQUER + MISJE	159.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	149.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.	
CRUSADER NO REGRET	59.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DEADLOCK	119.99
DEADLY TIDE - Microsoft	129.99
DEATH RALLY	129.99
DEATHWARE	109.99
Zestaw zawiera pełne wersje gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, Necrodome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.	
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	129.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory:Utah Beach, V for Victory: Marken Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe:Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.	
DESTRUCTION DERBY II	129.99
DIABLO - WIN '95	139.99
DIE HARDTRILOGY *(Windows 95)*	TEL.
DISCWORLD II - 2CD	139.99
DOWN IN THE DUMPS	129.99
DRAGON LORE II	129.99
EARTHSIEGE 2	119.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	149.99
FATAL RACING	59.99
FIFA SOCCER	49.99
FLYING CORPS	144.99
FRAGILE ALLEGIANCE	129.99
GABRIEL KNIGHT II - 6CD	88.50
GENE MACHINE	79.99
GENDER WARS	129.99
GENE WARS	59.99
GEX - Microsoft	109.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	149.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	129.99
HARVESTER	88.50
HELBENDER - Microsoft	109.99
HELFIRE ZONE	49.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	139.99
HIND	134.99
HYPERBLADE *(Windows 95)*	TEL.
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KATHARSIS	119.99
KICK OFF '96	88.50
KKND	129.99
KOREA - LONGBOW MISJE	59.99
KRAZY IVAN	119.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99
LONGBOW AH - 64D	129.99
LORDS OF THE REALM II	129.99
MASTER OFORION 2	139.99
M.A.X.	139.99
MDK	134.99
MECHWARRIOR 2	129.99
MEGAPAK 5	149.99 zł
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Flight Unlimited, Primal Rage, Fx Fighter, Terminal Velocity, Great Naval Battles IV, Warlords II Deluxe, Jagged Alliance, Pool Champion, Pinball Fantasies Deluxe, Entomorph. Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MEGAPAK 6 - 10 CD	149.90 zł
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.	
MEGARACE II	109.99 zł
MEGASIXPAK	134.99 zł
Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostronicowa instrukcja po polsku.	
MILLENIA	79.99
MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft	109.99
NASCAR RACING II	129.99
NBA '97	129.99
NEED FOR SPEED 2	134.99
NECRODOME	139.99
NET: ZONE	79.99
NEVERHOOD	169.99
NORMALITY	59.99
OUTLAWS	TEL.
ODDBALZ	TEL.
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	149.99
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99
Przygodówka w całości po polsku.	
POLANIE CD	84.99
POWER F1	129.99
PRIVATEER 2 - Darkening	139.99
PSYCHIC DETECTIVE	49.99
PYROTECHNIKA	49.99
RALLY CHAMPIONSHIP	124.99
REALMS OF THE HAUNTING	139.99
RETURN FIRE	99.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	129.99
SCARAB *(Windows 95)*	134.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCREAMER 2	139.99
SEAL TEAM	49.99
SECRET SERVICE CD 40	19.90
SECRET SERVICE CD 42	19.90
SECRET SERVICE CD 43	19.90
SECRET SERVICE CD 44	19.90
SECRET SERVICE CD 45	19.90
SECRET SERVICE CD 46	19.90
SECRET SERVICE CD 47	19.90
SETTLERS II	119.99
SETTLERS II - nowe misje	69.99
SHELLSHOCK	88.50
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SILENT HUNTER PATROL DISK - misje	79.99
SIM ANT	49.99
SIM CITY	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	129.99
SKY NET - THE TERMINATOR	129.99
SMURFY	125.00
STAR GENERAL *(Windows 95)*	TEL.
SPACE JAM	129.99
SPEED HASTE	49.99
STEEL PANTHERS II	129.99
SWAT - Police Quest V (4 płyty CD)	88.50
SWIV 3D	129.99
SYNDICATE WARS	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
THEME HOSPITAL	134.99
TILT	79.99
TIMELAPSE	134.99
TITANIC	124.99
TOMB RIDER	129.99
TOONSTRUCK	139.99
TOP GUN - 2CD	88.50
TOUCHE- przygody muszkieterów	119.99
Przygodówka w całości po polsku.	
TUNEL B-1	129.99
U.S. NAVY FIGHTERS '97	129.99
WAGES OF WAR	129.99
WARCRAFT II	129.99
WAR WIND *(Windows 95)*	119.99
WERSAL 1685	129.99
Przygodówka w całości po polsku.	
WING COMMANDER III - 4CD	88.50
WOODEN SHIPS & IRON MAN	129.99
WORMS UNITED	119.99
XS	129.99
X-WING vs TIE FIGHTER	TEL.
Z	79.99

SZUKASZ NOWOŚCI? DZWOŃ PO NAJLEPSZE CENY

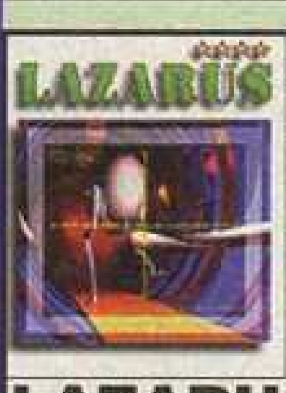
(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

PC 3,5" HD GRY



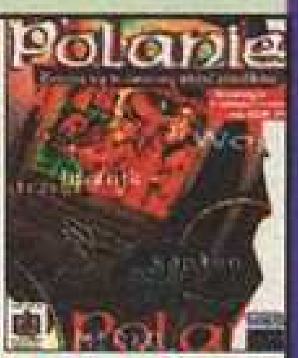
Manager piłkarski. Możliwość prowadzenia jednego z zespołów Polskiej Ekstraklasy, pełne kompendium wiedzy o polskiej piłce nożnej.
Duży pakiet funkcji managerskich i trenerskich. W pełni animowane akcje podczas meczy.

Liga Polska Manager '97 *49,99 zł*



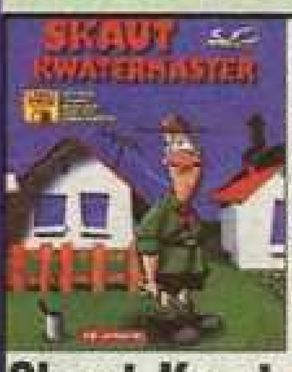
Gra przygod. - zręcznościowa.
- 5 rozbudowanych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne wieloklatkowe animacje.

LAZARUS *39,90 zł*



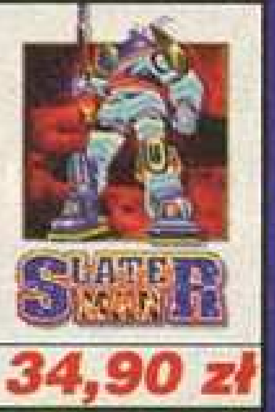
Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

POLANIE *54,90 zł*



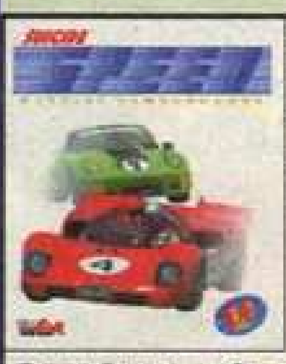
Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster *43,90 zł*



* rozbudowana gra zręczność.,
* 15 pasjonujących etapów,
* trzy zróżnicowane scenerie,
* wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
* żywa 256-kolorowa grafika, świetny dźwięk
* 2 ruchome plany, dające efekt głębi obrazu.

SLATERMAN *34,90 zł*



Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.
* Możliwość gry dla jednego lub dwóch graczy naraz
* Supergrafika i dynamizm gry szczególnie w zbliżeniu trasy

SUICIDE SPEED *39,90 zł*



LAZARUS PAK *59,90 zł*

3XLOGIC GAMES	34.90 zł
7 DNI 7 NOCY	42.90 zł
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90 zł
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	29.90 zł
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	24.90 zł
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	52.90 zł
Gra przygodowa po polsku.	
ELEKTROBODY	35.90 zł
Gra przygodowo-zręcznościowa	
F-29 RETALIATOR	39.00 zł
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.	
FIRST SAMURAI	29.90 zł
Walki wschodu.	
FLIPER	33.00 zł
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90 zł
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein dąży do ożywienia monstrum.	
FRANKO	42.90 zł
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90 zł
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.00 zł
Przygodówka. Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.00 zł
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90 zł
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR II	39.90 zł
ISHAR III	48.80 zł
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	35.90 zł
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	35.90 zł
Dalsze przygody królika.	
KA-50 HOKUM	48.80 zł
Symulacja śmigłowców w walce z morskimi piratami.	
KAJKO I KOKOSZ	49.00 zł
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KOSMOS	43.90 zł
Gra handlowa w kosmosie.	
LAZARUS	39.90 zł
LAZARUS PAK	59.90 zł
LIGA POLSKA MAN. '97	49.99 zł
LORDS OF THE REALM	59.90 zł
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90 zł
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	29.90 zł
Strategia.	
POLANIE	54.90 zł
ROBBO	35.90 zł
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	43.90 zł
SLATERMAN	34.90 zł
SUICIDE SPEED	39.90 zł
THE GAMES-OLIMPIADA	24.40 zł
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TORNADO	59.00 zł
Symulacja lotu samolotem Tornado.	
TYRIAN	43.90 zł
Kosmiczna super strzelanina.	

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

PC CD-ROM EDUKCJA



3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. EuroPlus to trzyletni kurs języka dla młodzieży i dorosłych oparty na Flying Colours firmy Heinemann z Oxfordu.
Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scenkami wideo.



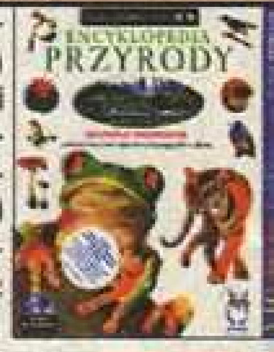
GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

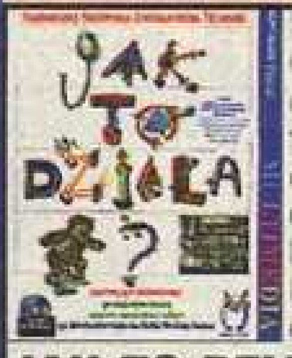
Euro*Plus*+ ProPack *409,90 zł*

3D ATLAS	149.90 zł
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	68.90 zł
CZAROWNICA AGATA	89.90 zł
Bajka interaktywna.	
DYKTANDO	96.90 zł
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00 zł
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomi.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95 zł
ENCYKLOPEDIA PWN	239.00 zł
Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!	
Euro*Plus*+ 1 Niemiecki	215.00 zł
HISTORIA ŚWIATA	169.95 zł
JAK TO DZIAŁA	169.95 zł
LITERAT	96.90 zł
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90 zł
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki pisania i czytania.	
PROFESOR HENRY	69.90 zł
Angielski.	
PROSTE DROGI	84.90 zł
Samochodowe, polit. i fiz. mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice, opt. połączenia.	
SEKRETY KRÓLA	82.90 zł
Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.	
SŁOWNIK J. Polskiego	139.00 zł
Na jednym dysku CD-ROM zawiera trzytomowy Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD oraz WORD PERFECT. WINDOWS.	

Długo oczekiwana polska wersja (wyd. OPTIMUS PASCAL) multimedialnej encyklopedii brytyjskiej firmy Dorling Kindersley. 700 ilustracji, 50 sekwencji wideo, 70 animacji, 120 minut dźwięku. Program zalecany przez MEN jako pomoc dydak. z biologii (szk. podst.).



Encyklopedia Przyrody *169,90 zł*



Polska wersja (wydawnictwo OPTIMUS PASCAL) multimedialnej encyklopedii brytyjskiej firmy Dorling Kindersley. Fascynujący przewodnik po świecie urządzeń, wynalazków i odkryć. Program zalecany przez MEN jako pomoc dydaktyczna do nauki fizyki (szkoła podst.).

JAK TO DZIAŁA *169,90 zł*



79,90 zł

Z dowolną grą PC CD-ROM tylko: 69,90 zł
Szczegóły - kupon zamówienia

PRO PAD SV-234



69,90 zł

MASTER PAD



69,90 zł

EXPLORER PAD

Proponujemy doskonałe PADY do komputerów PC

- PRO PAD SV-234 *8xFIRE* analogowo-cyfrowy.......... **79,90 zł**
- MASTER PAD *6xFIRE* cyfrowy.......... **69,90 zł**
- EXPLORER PAD *8xFIRE* cyfrowy.......... **69,90 zł**

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰ czekamy na Twoje zamówienie:

(0-94) 402-541

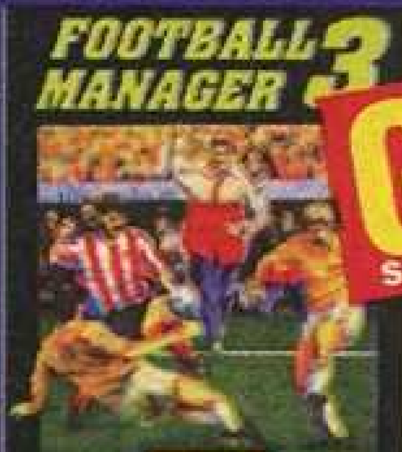
lub przyślij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA



Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę możesz wybrać:
WHIZZ (A 500+/600/1200) ***bezpłatnie***
lub **ALFRED CHICKEN**........***bezpłatnie***
lub **KUPIEC**........................*7,95 zł*



GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

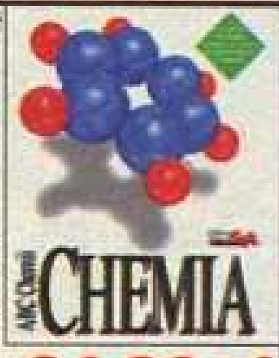
C-64

FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta) możesz wybrać ***bezpłatnie*** przy zakupach min. 3 programów na C-64.

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	34.90 zł
BRZDĄC	34.90 zł
EDUKACJA	59.90 zł
GEOGRAFIA	34.90 zł
HISTORIA	34.90 zł
HYPER SŁOWNIK Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	49.90 zł
JĘZYK ANGIELSKI	34.90 zł
JĘZYK NIEMIECKI	34.90 zł
KURS PRAWA JAZDY Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	44.90 zł
MATEMATYKA kl. VII-VIII	37.90 zł
MATMANIA	37.90 zł
ORTOMANIA	34.90 zł
PITAGORAS 3 WIN Matematyka liceum kl. 1-2	49.90 zł
PITAGORAS 4 WIN Matematyka liceum kl. 3-4	49.90 zł
PITAGORAS 5 WIN Matematyka liceum przygot. do matury.	49.90 zł
WORD TRANSLATOR ***Angielsko-Polsko-Angielski*** Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz, tłumaczy słowa i całe teksty. Zawiera 150 000 haseł.	144.90 zł
WORD TRANSLATOR ***Niemiecko-Polsko-Niemiecki*** J. w. lecz wersja niemieckiej zawiera 105 000 haseł.	144.90 zł
WORD TRANSLATOR ***Power Pack*** Word Translator ***Angielski*** i ***Niemiecki*** razem.	199.95 zł

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
* Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
* Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
* Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
* Testy z całego zakresu chemii



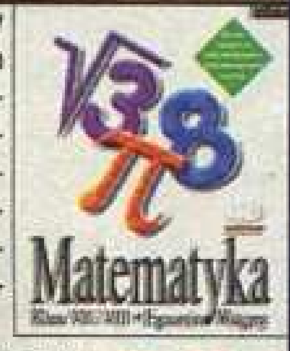
ABC Chemii *34,90 zł*



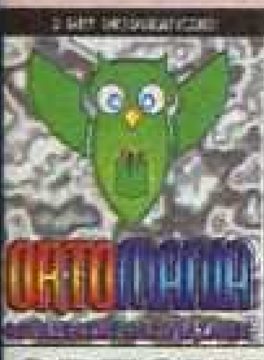
Zestaw trzech programów edu-kacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: **ORTORTIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA *59,90 zł*

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około **250!** Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!



Matematyka kl. VII-VII *37,90 zł*



Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA *34,90 zł*

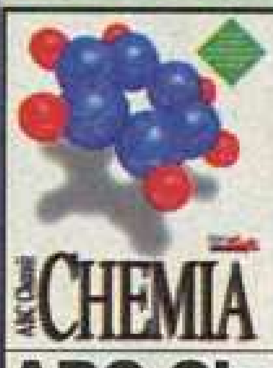
AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	48,90 zł
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90 zł
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90 zł
DEUTSCH TESTER	14,90 zł
ENGLISH TESTER	14,90 zł
GEOGRAFIA	14,90 zł
HISTORIA	14,90 zł
ORTOTRIS	14,90 zł
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	25,90 zł
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	25,90 zł
GRY AMIGA 1 MB	
ALFRED CHICKEN	29,90 zł
ASTRAL	29,90 zł
CLASSIC BOARD GAMES	25,00 zł
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90 zł
DREAMWEB	39,90 zł
EPIC	25,00 zł
FOREST DUMB FOREVER	29,90 zł
FRANKO	24,90 zł
INTERCALARIS	42,00 zł
JAGUAR XJ 220	25,00 zł
KAJKO I KOKOSZ	39,90 zł
KUPIEC	29,90 zł
LAZARUS	29,90 zł
LEGION - Nowość 1 MB	39,90 zł
LIGA POLSKA MANAGER '96	39,90 zł
MIASTO ŚMIERCI	29,90 zł
MR. TOMATO	29,90 zł
OLIMPIADA '96	29,90 zł
PINBALL HAZARD	29,90 zł
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90 zł
SEEK AND DESTROY	39,90 zł
STREET FIGHTER II	49,90 zł
TOTAL FOOTBALL	49,90 zł
TYRAN	39,90 zł
SKAUT KWATERMASTER	29,90 zł
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90 zł
GRY A500+, 600, 1200	
ISHAR III	42,00 zł
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90 zł
MISTRZ POLSKI	42,90 zł
WHIZZ	29,90 zł
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	24,90 zł
AMITEKST PRO GOLD	44,90 zł
ASYSTENT PRO	26,90 zł
DIGI BOOSTER	25,90 zł
NOVAPAINT IV	49,00 zł
LITERATURA	
AMOS PRO - podręcznik	25.95 zł

Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera obszerny, starannie dobrany materiał ilustrujący wykorzystanie w praktyce wszystkich ważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo dotyczące podstawowych dziedzin życia.



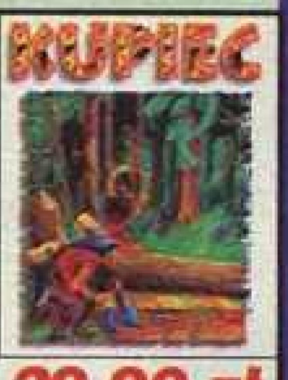
ENGLISH TESTER *14,90 zł*



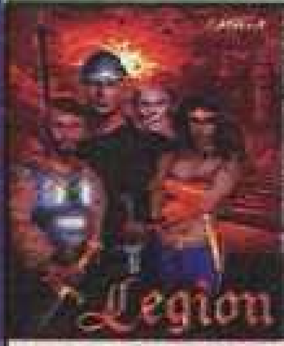
Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
* Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
* Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
* Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
* Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii *29,90 zł*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.



KUPIEC *29,90 zł*



Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.
Nowość 1 MB RAM!!

LEGION *tylko 39,90 zł*

Wytrop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wystartuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrze-ziemia. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).



SEEK & DESTROY *39,90 zł*



Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster *29,90 zł*

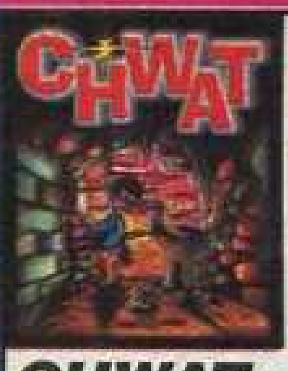
PODRĘCZNIK PROGRAMOWANIA
AMOS PRO
- programować każdy może

Na 450 stronach zawiera przykłady wykorzystania większości rozkazów języka AMOS PROFFESIONAL. Dołączone 2 dyskietki z opisanymi w podręczniku procedurami.

25,95 zł

COMMODORE C-64

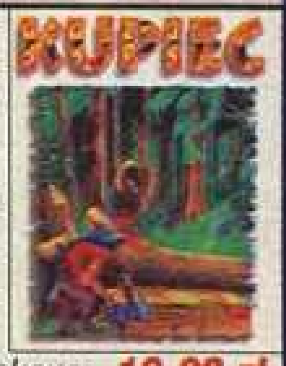
EDUKACJA	
CHEMIA Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	6.90 zł
GEOGRAFIA Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	6.90 zł
HISTORIA Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	6.90 zł
JĘZYK ANGIELSKI Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	6.90 zł
JĘZYK NIEMIECKI Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	6.90 zł
ORTOTRIS Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	6.90 zł
HARDTRACK COMPOSER Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	8.90 zł
GRY	
CHWAT	6.90 zł
DEMON BLUE (kaseta)	7.90 zł
DRIP Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .	6.90 zł
ETERNAL Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika,wiele etapów.	6.90 zł
FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta)	9.90 zł
KLAX (kaseta) Gra logiczno-zręcznościowa.	7.90 zł
KLEMENS Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	6.90 zł
KOŚCI & POKER Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	6.90 zł
KUPIEC - wersja całodyskowa	19.90 zł
KUPIEC - wersja kasetowa	6.90 zł
LATER Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	6.90 zł
LAZARUS	6.90 zł
MIECZE VALDGIRA II	6.90 zł
NIGHTBREED (kaseta) Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	7.90 zł
PUFFY'S SAGA (kaseta) Wieloetapowa gra zręcznościowa.	7.90 zł
PUZZNIC (kaseta) Gra logiczno-zręcznościowa.	7.90 zł
RODEO GAMES - (kaseta) Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	7.90 zł
SKATE WARS (kaseta) Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	7.90 zł
SLATERMAN Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	6.90 zł
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	7.90 zł
TRIADA - 3 gry TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	6.90 zł
WINTER SUPERSPORTS (kaseta)	9.90 zł
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7 Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	36.90 zł
FINAL III Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	24.90 zł
NN 5,25" DD pud. 20 szt. Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	12.90 zł



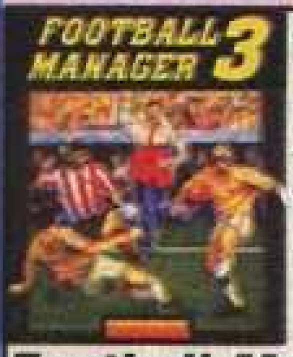
Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonale animowany, dużych rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT *tylko 6,90 zł*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.



KUPIEC *całodyskowy* 19,90 zł / *kasetowy* 6,90 zł



Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski.
Dane 92 ligowych klubów, transfery zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Program w języku angielskim.

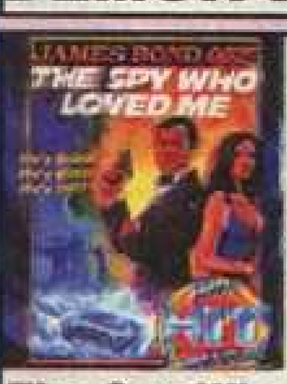
KASETA

Football Manager *9,90 zł*

Jedna z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64.
Twoim zadaniem jest uwolnienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najróżniejszych stworzeń. Korzystając z ukrytych naczyń, dających energię znajdź 8 kluczy. KASETA



DEMON BLUE *7,90 zł*

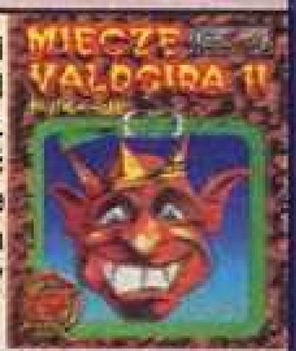


Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, rózne rodzaje broni.

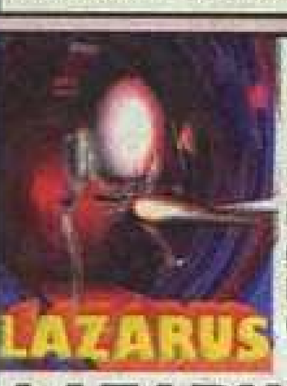
KASETA

The Spy Who Loved Me *7,90 zł*

Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemiężcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION..



MIECZE VALDGIRA II *6,90 zł*



Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiezdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS *6,90 zł*

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu dokonać zakupów programów i akcesoriów komputerowych.

* Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.

Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541
codziennie od 8⁰⁰ do 18⁰⁰

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

Wytnij kupon, wpisz: **tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres**, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęci podniesienia jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA

Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę w kwocie 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.

Przywileje członków KLUBU:

* bezpłatny katalog - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące) otrzymasz pocztą nową ofertę
* szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
* bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
* bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej **39,00 zł!!!**

S6 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): . . . . . Komputer . . . . ❑ CD ROM ❑ DYSK ❑ KASETA

Nazwisko, imię: . . . .

ul./miejsc. . . . . tel. . . . .

Poczta: __-___. . . . .

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.			5.		
2.			6.		
3.			7.		
4.			RAZEM:		

Moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE	❑ BEZPŁATNIE	**lub przy zakupach minium 3 gier na COMMODORE C-64:**	
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI	❑ BEZPŁATNIE	FOOTBAL MANAGER 3 kaseta	❑ BEZPŁATNIE
lub przy zakupach programów na PC za minimum 99 zł:		**lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:**	
SECRET SERVICE CD 45	❑ BEZPŁATNIE	WHIZZ (Amiga 500+/600/1200)	❑ BEZPŁATNIE
lub SECRET SERVICE CD 47	❑ 7,95 zł	lub ALFRED CHICKEN	❑ BEZPŁATNIE
lub PC PRO PAD SV 234	❑ 69,90 zł	lub KUPIEC	❑ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

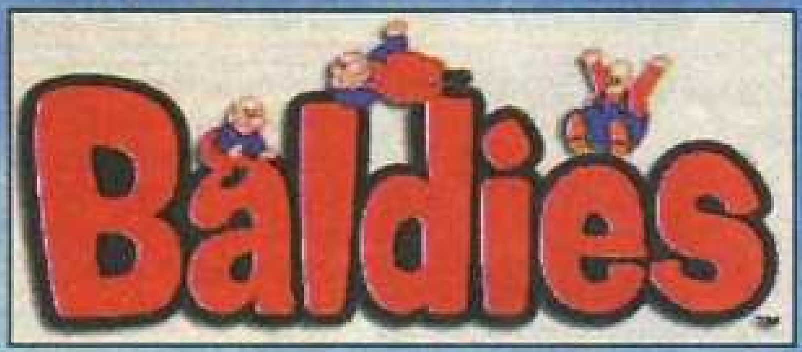
Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.
Zakreślam pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. ❑ 7,95 zł

Podpis zamawiającego.. **RAZEM DO ZAPŁATY:**









Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
Rafał Gałecki

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura, Andrzej Cwalina, Rafał Frąckiewicz, Marcin Kamil Górecki, Aleksandra Kaca, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Dominik Kruk, Leszek M. Kujawski, Maciej Michalski, Krzysztof Papliński, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69

Nakład 170.000 egz.

Adres redakcji

Secret Service
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ poniedziałek – piątek
e-mail: secserv@polbox.pl
Internet:
http://www.pmc.com.pl/~ssonline

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.









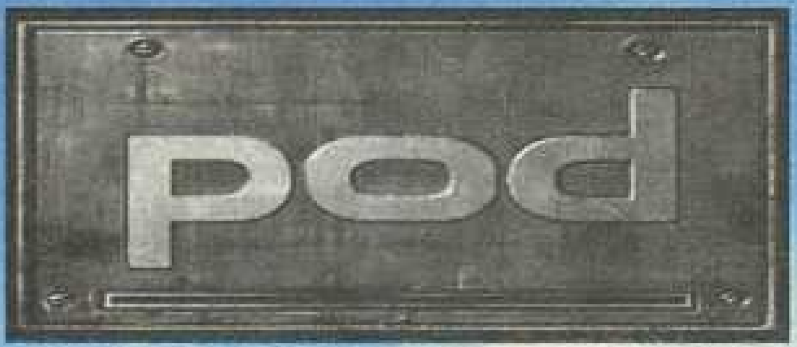






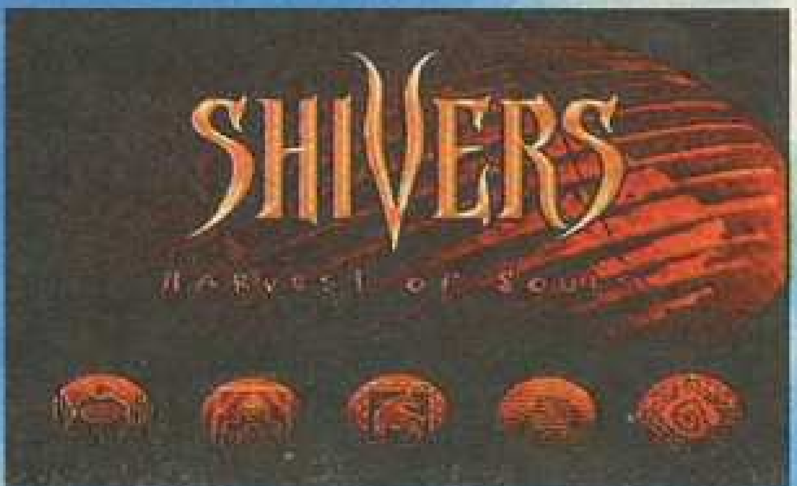










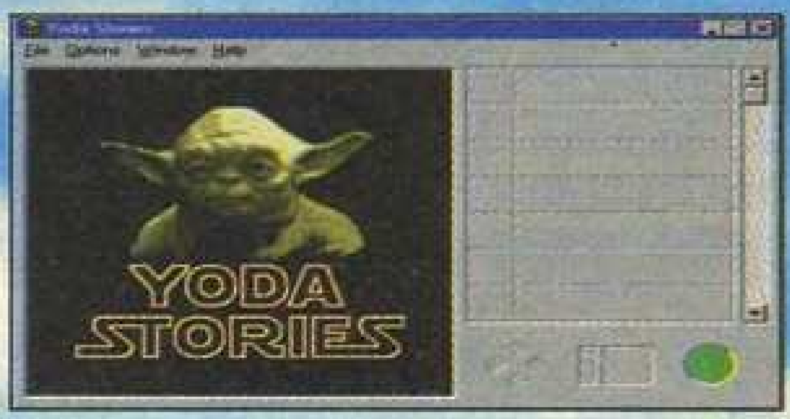












...

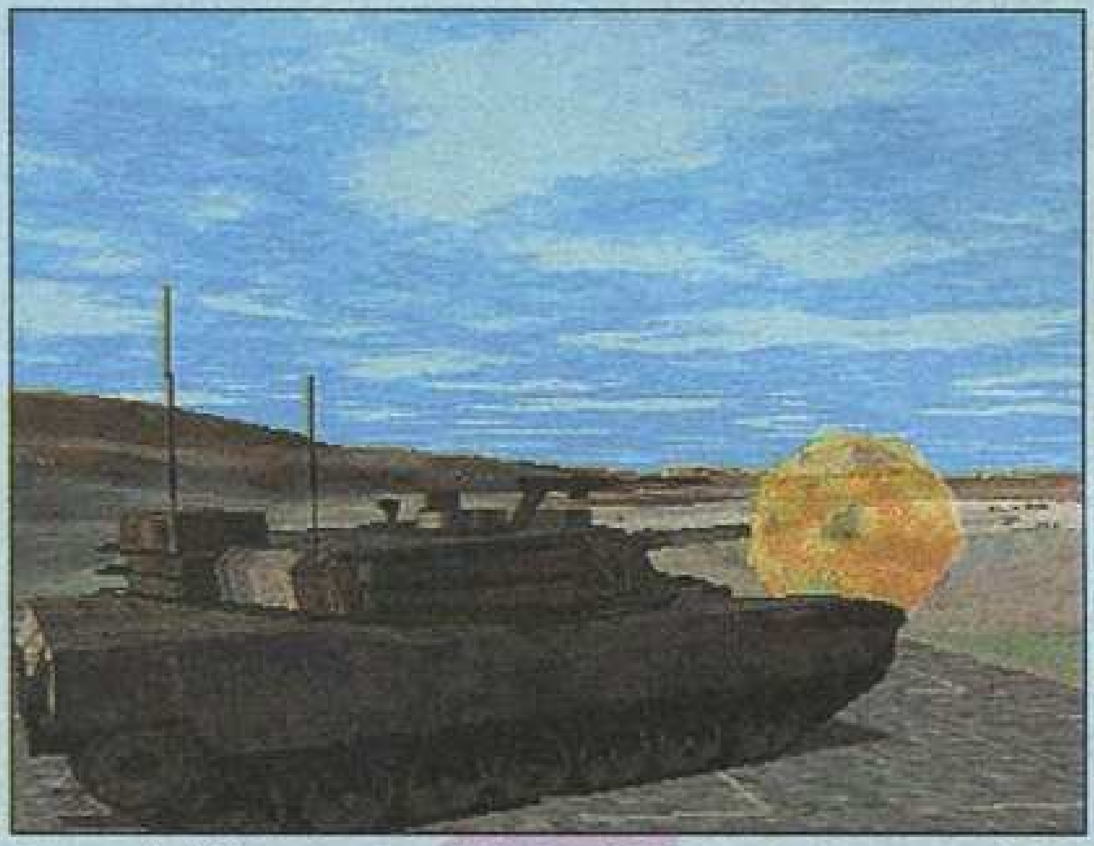
Oj, posypało się gier, posypało. Nadchodzi lato i wszyscy chcą wydać swoje tytuły jak najszybciej, by zdążyć przed wakacjami. Wiadomo, jeśli nie pojedziesz odpocząć od szkoły gdzieś w góry czy nad morze, to najlepszym lekarstwem na domową nudę będzie gra. Lepiej od razu zbierać pieniądze i zacierając ręce czekać na wymarzoną pozycję. Jeśli nie wierzycie, przejrzyjcie dokładnie numer. Te gry już są albo będą lada dzień. A przecież pozostają jeszcze spisane poniżej zapowiedzi...

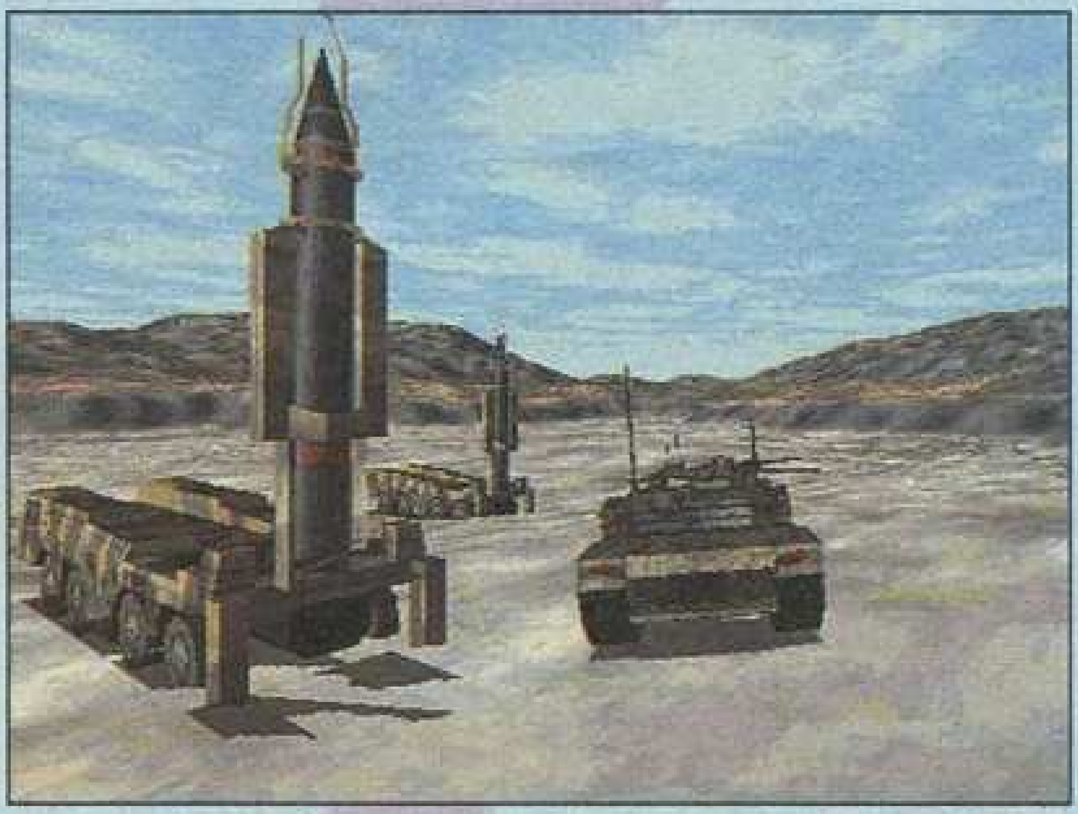
Kolejny, 48. numer SECRET SERVICE będzie numerem wakacyjnym, lipcowo-sierpniowym. A że w czerwcu będą miały miejsce międzynarodowe targi growe w Atlancie, na pewno Rzut Okiem będzie wówczas obszerniejszy, pełny najświeższych nowinek ze świata, informacji „wydartych" zachodnim wydawcom przez naszego specjalnego agenta. Zamaskowany Gulash zostanie zrzucony na spadochronie tuż nad Atlantą, przechwyci tajne dane i prześle nam szyfrem. Mission Impossible PL.

ARMORED FIST 2

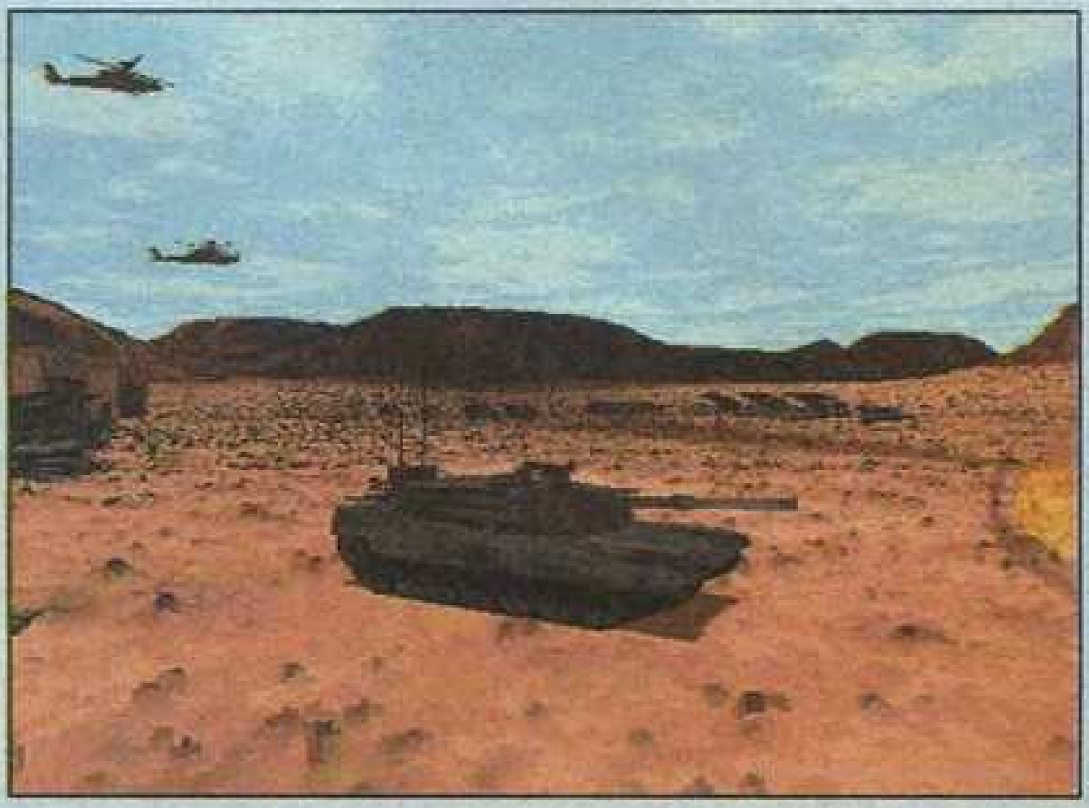
NOVALOGIC

Czołem, czołgiści! Czas odświeżyć pamięć i sięgnąć po kontynuację starego hitu NOVALOGIC, czyli „Pancerną Pięść" 2, która już niebawem pojawi się na półkach. Tym razem siądziemy za sterami M1A2 Abramsa, amerykańskiego czołgu przyszłości, zapewniającego maksymalnego kopa





(żyrostabilizowane działo 120mm) przy maksymalnym bezpieczeństwie załogi. Gra będzie wykorzystywać nowoczesny system Voxel Space 2, ten sam który tak świetnie sprawdził się w przypadku opisywanego w bieżącym numerze COMANCHE 3. Wszystkie obiekty będą teksturowane i zbudowane z polygonów, a stopień szczegółowości, odwzorowanie terenu i wysoka rozdzielczość zapewnią niesamowity wprost realizm. Oczywiście to kolejny powód do tego, by kupić sobie jeszcze szybszy procesor. Przyjdzie nam walczyć na Środkowym Wschodzie, w Pd. Afryce i na Syberii, a postrzelamy sobie między innymi do ruskich T–80 i groźnych Hindów, kasując po drodze stacje radarowe, wrogą artylerię czy budynki cywilne. Opcja Multiplayer przewiduje zabawę dla 8 osób i specjalne misje w trybie deathmatch. Uwaga, chodzą słuchy, że grę wieloosobową będzie można w jakiś sposób połączyć z COMANCHE 3. Supernowoczesny czołg kontra niepokonany śmigłowiec to coś więcej niż stary WEREWOLF VS COMANCHE!



BATTLEGROUND 6:

NAPOLEON IN RUSSIA, THE BATTLE OF BORODINO

TALONSOFT/EMPIRE

Serię BATTLEGROUND znają wszyscy fani strategii, a zwłaszcza ci, którzy wciąż sobie cenią walkę z podziałem na tury. Tym razem będziemy uczestniczyć w olbrzymiej, historycznej bitwie, jaka rozegrała się w 1812 r. pod Borodino, gdzie stale cofająca się rosyjska armia pod dow. M. Kutuzowa stanęła u wejścia do Moskwy, broniąc miasta przed nacierającą Wielką Armią Napoleona. Jak pamiętamy z historii, siły cara Aleksandra ostatecznie wycofały się przed Francuzami, opuściły Moskwę, zastawiając po sobie spalone budynki i puste ulice. Napoleon bitwę wygrał, ale wojnę przegrał – jego żołnierzy ostatecznie wykończyła straszliwa, rosyjska zima.



BATTLEGROUND 6 to po prostu kolejna część epickich bitew. Zasady pozostają te same – bardzo proste do opanowania, a zarazem skomplikowane – oddające realizm strategiczny. Zobaczymy tylko nowe mundury i nowe scenariusze na zupełnie nowym terenie, nie licząc oczywiście kampanii. Wśród scenariuszy są i takie, które odbiegają nieco od prawdy historycznej, stawiając pytania: „co by było, gdyby?". Będzie można dowodzić całą armią lub tylko jej częścią, powierzając resztę inteligencji komputera. Rzecz jasna, nie zabraknie opcji Multiplayer. Pełną wersję gry mamy ujrzeć już na przełomie maja i czerwca br.

BATTLEGROUND 7:

BULL RUN

TALONSOFT/EMPIRE

Zaraz po BATTLEGROUND 6 pojawi się następna część strategicznej serii. Z mroźnej, rosyjskiej zimy przeniesiemy się w gorące, amerykańskie lato i stoczymy nie jedną, ale dwie olbrzymie bitwy. Pierwsza bitwa pod Bull Run (Północna Wir-



ginia) miała miejsce 21 lipca 1861 roku, kiedy to wsławił się generał Thomas J. Jackson, zyskując przydomek Stonewall Jackson. Druga bitwa rozegrała się latem następnego roku, kiedy to generał Lee wciągnął jankeską armię gen. Pope'a w zasadzkę. To wielkie zwycięstwo Konfederacji dało początek wielkiej inwazji na Północ. Ale to już zupełnie inna historia...



BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

LOOKING GLASS

British Open, zwane też Open Championship są najstarszymi mistrzostwami świata w golfie. Początkowo rozgrywane były na terenie Szkocji, obecnie odbywają się przemiennie w kilku brytyjskich miastach, z których jedynie St. Andrews należałoby uznać za historyczną siedzibę tych zawodów. Tam sławę zdobyli m.in. Arnold Palmer, Jack Nicklaus czy Lee Trevino. Do szacownego grona komputerowych symulacji gry w golfa dołączy niebawem produkcja firmy LOOKING GLASS, która pozwoli nam wziąć udział w wyżej wspomnianych mistrzostwach. Będzie to kolejny śliczny golf pod Windows'95. Wydarzenia na oryginalnym torze z St. Andrews będzie komentował „na żywo" sam Jim McKay, zawodowy komentator sportowy sieci telewizyjnej ABC, prowadzący program Wide World of Sports. Gra będzie niezwykle realistyczna nie tylko z wyglądu, ale pod względem mechaniki. Na ruch piłki będą miały wpływ zmienne warunki, jak wiatr, deszcz czy mgła. Na dodatek będziemy mogli zaprojektować najlepsze uderzenia, zachować je w pamięci komputera i potem odtworzyć w czasie gry!



FLIGHT UNLIMITED 2

LOOKING GLASS



Kolejnym mocnym uderzeniem LOOKING GLASS będzie w tym roku kontynuacja znanego powszechnie pacyfistycznego symulatora lotniczego FLIGHT UNLIMITED. Gra w odróżnieniu od serii FLIGHT SIMULATOR wydawanej przez MICROSOFT będzie nie tylko niezwykle realistyczna, ale także o wiele miodniejsza dla wszystkich amatorów nieskrępowanego lotu. Jednosilnikowa Cessena jest chyba najlepszą zabawką sprawdzającą się nawet warunkach miejskich, a powietrzne



akrobacje, jakie można na niej wyczyniać, przechodzą ludzkie pojęcie i przyprawiają o zawrót głowy. W stosunku do poprzednika FU 2 został znacznie ulepszony, zaś podstawową różnicą jest zastosowany system VFR (visual flight rules), który stosuje nawigację opierającą się na terenowych punktach odniesienia, a nie instrumentach pokładowych. Po prostu lecisz, rozglądasz się i wiesz, gdzie jesteś. Jest to możliwe dzięki doskonałemu odwzorowaniu terenu. Dla potrzeb gry sporządzony wierny model 8500 mil kwadratowych Zatoki San Francisco, gdzie jeden piksel na ekranie odpowiada w przybliżeniu 5 metrom rzeczywistego terenu! Cóż za dokładność – można będzie rozpoznać nawet domek wujka z Ameryki.

PANZER GENERAL 2

SSI

Niemal wraz ukazaniem się PACIFIC GENERAL pojawi się PANZER GENERAL 2, gorący towar dla strategów lubujących się w ciężkich dywizjach. Tym razem ujrzymy aż 4 kampanie – jedną wielką i trzy mniejsze, w tym i dla strony alianckiej, czego nie było w poprzedniku. Na szczęście zasady pozostaną te same, zmianie ulegnie jedynie grafika. Mapy będą przedstawiać zrenderowane zdjęcia lotnicze prawdziwego terenu, ukazanego pod pewnym kątem, a wszystkie jednostki będą trójwymiarowe. Interaktywny teren będzie odzwierciedlał zniszczenia. Gra nabierze pozornej głębi i zrobi się ładniejsza. Jak wcześniej, komputer będzie sporządzał kompletną biografię twoich wojennych czynów oraz przyznawał medale i nagrody za zwycięstwa. Za to multimedialne briefingi będą dłuższe i fajniejsze. Edytor bitew pozwoli ci zaprojektować własne scenariusze. Uwaga, „dwójka" będzie wymagać co najmniej procesora P90 i 16 MB RAM oraz chodzić pod Windows'95. Poczekaj, kup, załaduj i... ognia!



PACIFIC GENERAL

SSI

To już ostatnia część głośnej i nagradzanej serii „Generałów". W tym wydaniu teatrem działań będzie tytułowy Ocean Spokojny z okresu II Wojny Światowej. Wojnie na Pacyfiku dał początek w 1941 r. atak Japończyków na Pearl Harbor. Jak łatwo się domyślić, stronami konfliktu będą Japonia i Stany Zjednoczone, a gracz będzie mógł stoczyć kampanię dowolną ze stron. System rozgrywki pozostanie ten sam – i dobrze, bo podoba się niemal wszystkim strategom – zostaną wprowadzone tylko nieznaczne zmiany związane z tym, że większość działań będzie rozgrywać się na wodzie, a tylko nieliczne walki będą prowadzone na lądzie, a ściślej, na wyspach. Autorzy zdecydowali się też wprowadzić do gry nowy system wygrywania bitew – za zajmowanie wrogich heksów, straty zadawane przeciwnikowi itp. będą naliczane punkty zwycięstwa. Nowością będą też historyczne dane na temat autentycznych jednostek. Oczywiście gra będzie posiadać edytor scenariuszy i Battle Generator, który pozwoli tworzyć własne scenariusze, w tym ściągane mapy i jednostki z ALLIED GENERAL i PANZER GENERAL. Czekamy z niecierpliwością na skopanie tyłków skośnookim.



POPULOUS 3

BULLFROG/EA

Minęło dobre 9 lat, od kiedy został wydany pierwszy POPULOUS, zresztą na platformy Amiga i Atari ST. Pamiętam, bo grałem w to u kumpla i bardzo mi się podobało. Gdybym miał porównywać tę grę do czegoś z PeCeta, postawiłbym na skrzyżowanie SETTLERS z CIVILIZATION i BALDIES. Zresztą wszyscy amigowcy powinni ten tytuł pamiętać, bo swego czasu był prawdziwym hitem, o którym słyszał prawie każdy. W tej grze przyjmowałeś rolę boga, który troszczył się o własny lud, starając się pozyskać



jak największą liczbę wyznawców, jednocześnie konkurując z wyznawcami innych bogów. W miarę rozwoju cywilizacji przybywało ci potężnych, boskich czarów i możliwości – mogłeś wznosić góry i zatapiać lądy, spuszczać prawdziwe gromy z niebios itp. itd. W wersji PeCetowej idea będzie podobna. Rzecz jasna, opracowanie graficzne będzie o niebo lepsze. Swoim ludem będziesz rządził za pośrednictwem szamana. Twoi wyznawcy będą rozbudowywać miasta, budując domy, garnizony szkolące wojowników i przede wszystkim świątynie, które zwiększą twoją moc. Ty zaś będziesz szkolił armię krzyżowców tępiących innowierców i własnoręcznie im szkodził, zsyłając na nich zarazy, trzęsienia ziemi, wybuchy wulkanów. Ludzie są dla ciebie tylko pionkami. Pamiętaj, jesteś bogiem i twoja władza jest absolutna. Zaszkodzić ci mogą tylko inni bogowie...



PANDEMONIUM

CRYSTAL DYNAMICS

Jak powszechnie wiadomo, najlepsze platformówki robi się na konsole. To prawda, bo w platformówce miodność kryje się w hi–resowej i bajecznie kolorowej grafice oraz płynnej animacji, a jedno z drugim na PeCecie jakoś się gryzie. PANDEMONIUM wyszło pierwotnie na PlayStation i zwróciło na siebie powszechną uwagę. Wydawca zdecydował się więc zrobić konwersję na PC. Już niedługo zobaczymy szalony team Nikki, Fagus i kukiełka Sid w akcji na naszych monitorach. Będziemy pokonywać kolejne levele, zbierać magiczne power–upy, szukać ukrytych miejsc, zmieniać się w nosorożca i nawet smoka ziejącego ogniem, który spopieli stojących nam na drodze przeciwników. Zabawa będzie świetna, szkoda tylko, że jakość gry nie dorówna wersji PSX.



QUAKE 2

ID SOFTWARE



Tak, będzie QUAKE 2! Nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć, co to będzie za gra. Nie wiadomo jednak do końca, na ile będzie się on różnił od swego słynnego poprzednika. Z ID odeszło sporo ludzi, którzy stworzyli ten megahit. Właściwie ze starej gwardii pozostał tylko główny programista John Carmack, ale on sam sprawy nie załatwi. Jedno jest pewne – QUAKE 2 na pewno będzie lepszy od „jedynki", tak pod względem udoskonalonej grafiki, jak i pomysłów. Ujrzymy nowe potwory, nowe bronie i zupełnie inne levele. Pytanie tylko, czy QUAKE 2 przebije HEXEN 2? Quakemani nie mają wątpliwości – dla nich liczy się przede wszystkim klimat, który zjada hexenowe Dark Fantasy na śniadanie. Gdy tylko dowiemy się więcej, natychmiast was o tym powiadomimy. Na razie podziwiajcie screeny.



Na engine QUAKE 2 powstanie też druga część DUKE'a – DUKE NUKEM FOREVER.

SHADOW WARRIOR

3D REALMS/GT INTERACTIVE

SHADOW WARRIOR to kolejna strzelanina 3D, której bohaterem jest Lo Wang, wojownik ninja. Engine gry nazywa się BUILD i przypomina engine zastosowany w DUKE NUKEM 3D. Zresztą SHADOW WARRIOR będzie od niego o niebo lepszy. Będziemy mogli poruszać się różnymi pojazdami i korzystać z ich broni pokładowej. Lo Wang będzie mógł zajmować wieżyczki strzelnicze na budynkach i strzelać z potężnych dział. Po raz pierwszy ujrzymy też przejrzystą wodę, w której będzie można zobaczyć pływające w głębi stwory. Wszystkie obiekty będą półsprite'ami złożonymi po części z polygonów, dzięki czemu zyskają prawdziwy trzeci wymiar i będzie można obejrzeć każdą ich stronę. Rozwaleni przeciwnicy będą zostawiać na ścianach bryzgi krwi i ślady stóp, gdy wejdą w plamę rozlanej krwi. Inteligencja komputerowych



przeciwników wzrośnie, a tryb Multiplayer pozwoli grać jednocześnie ośmiu osobom. Doskonały engine gry pomieści większy obszar gry, przez co ukaże nam więcej detali – gdy np. staniemy przed frontem budynku i spojrzymy przez otwarte drzwi, ujrzymy w prześwitach przejść wnętrza wszystkich nie zasłoniętych niczym pomieszczeń. Do gry będzie też dołączony edytor leveli, działający na podobnej zasadzie jak ten z DUKE. Muzyka będzie płynąć prosto z kompaktu, dzięki czemu zyska na jakości. Gra będzie wymagała procesora Pentium i 12 MB RAM. Wydaje się, że BLOOD i REDNECK RAMPAGE zyskają poważnego rywala.



RIVEN

CYAN/BRRODERBUND



RIVEN jest kolejnym dziełem braci Randa i Robyna Millerów, twórców MYST – najlepiej sprzedającej się przygodówki przez trzy lata z rzędu (w sumie sprzedano ponad 3,5 mln sztuk w wersji na PC i Macintosh). Zaraz po ukończeniu MYST natychmiast niemal przystąpili do prac nad sequelem, pisząc w chwili wolnej książkę na podstawie gry, także zatytułowaną „Myst". RIVEN będzie trochę przypominał z wyglądu MYST, jednak sam projekt owiany jest jeszcze tajemnicą i fabuła wciąż pozostaje nieznana. Ponoć będzie to wspaniała, pełna głębi interaktywna przygoda, jeszcze bardziej niesamowita od MYST. Olbrzymi budżet pochłonęły: zaawansowany engine i doskonałej jakości rendery, które możecie podziwiać na screenach. RIVEN pojawi się pod koniec roku, więc na pewno jeszcze raz zdążymy go jeszcze zapowiedzieć, serwując wam pełniejszą garść informacji.



SHADOWS OF THE EMPIRE PC

LUCASARTS/VIRGIN

Tytuł znany dotychczas jedynie posiadaczom konsoli Nintendo 64 pojawi się jesienią na PeCecie. Wersja PC będzie korzystać z dopalaczy akceleratorów 3D. Gra dopisuje kolejny rozdział do epickiej sagi Gwiezdnych Wojen. Akcja SHADOWS OF THE EMPIRE rozgrywa się w czasie między „Imperium kontratakuje" a „Powrót Jedi". Hi–resowa, konsolowa grafika podobno zostanie zachowana. Gracz wcieli się w postać Dasha Rendara, przyjaciela Hana Solo. Jego zadaniem będzie strzec Luke'a Skywalkera przed zabójcami Mrocznego Księcia Xizora, szefa okrutnej



przestępczej organizacji nazywanej Czarnym Słońcem. Dash jest najemnikiem, podobnie jak Han i podobnie jak on posiada doskonale uzbrojony, wielozadaniowy statek kosmiczny, którym nie raz przyjdzie mu walczyć. W sumie jest 10 obszernych leveli i 5 całkowicie różnych typów rozgrywki. Na przykład Dash będzie korzystał z jetpacka, zasuwał na snowspeederze i walczył w przestrzeni kosmicznej. Wśród przeciwników znajdą się zwykli szturmowcy, pojazdy kroczące AT–AT, TIE fightery, Gwiezdne Niszczyciele, roboty, a nawet sam przerażający bounty hunter Boba Fett. Najcięższą dostępną bronią będzie Disruptor. Poszaleją nie tylko miłośnicy Star Wars, ale i wszyscy amatorzy gorącej akcji w pięknym stylu. Oczywiście, na solidnym sprzęcie – najlepiej z Direct 3D.







Przygotowując scenariusz gry, autorzy sięgnęli do tajemniczej historii Majów – starożytnego plemienia Indian, które tysiące lat temu budowało kamienne miasta w lasach tropikalnych Ameryki Środkowej. Cywilizacja Majów do dziś fascynuje i wprawia w osłupienie niezwykłym stopniem rozwoju (kalendarz, dokładne określanie czasu, pomiary planet). W BROKEN SWORD 2 znany nam już George będzie musiał rozwikłać zagadkę trzech słonecznych tarcz zbudowanych dla boga Quetzacoatla przez jego kapłanów. Przy okazji pomoże przyjacielowi zdemaskować gang handlarzy narkotyków. I znów los będzie go rzucać po całym świecie, a niezwykła przygoda znajdzie swój nieoczekiwany finał.

BROKEN SWORD 2

W PRZYGOTOWANIU





Obecnie trudno powiedzieć choćby to, że przygodówek jest jak na lekarstwo. Po prostu nie ma ich prawie wcale! Po rynkowej klapie znakomitej gry jaką był TOONSTRUCK, mało kto kwapi się z wydawaniem kolejnych gier z tego kwitnącego do niedawna gatunku. Jedynym pewniakiem jest CURSE OF MONKEY ISLAND, jednak na tę grę poczekamy co najmniej do jesieni.

Tymczasem wieści z brytyjskiej firmy REVOLUTION donoszą o zaawansowanych pracach nad drugą częścią BROKEN SWORD (SS'42). Na temat powodzenia pierwszej części słychać różne głosy, zarówno entuzjastyczne, jak i głęboko wątpiące w rzekomy sukces tej skądinąd świetnej gry. Dla nas najważniejsze jest jednak to, że jeszcze w tym roku ukaże się „dwójka". I że będzie co najmniej tak samo dobra.

Autorzy obiecują wiele usprawnień – przede wszystkim więcej zagadek i mniej bezproduktywnych rozmów. Widoczne na ekranie postacie będą się szybciej poruszać, po dwukrotnym kliknięciu na wyjście nie trzeba będzie czekać aż bohater doczłapie do niego. Wszystkie animowane sekwencje mają mieć jeszcze lepszą jakość. Gra będzie mocna pod względem graficznym, a to dzięki zastosowaniu nieobecnych do tej pory w grach przygodowych efektów takich, jak cieniowanie w czasie rzeczywistym, alpha–blending (wygładzanie krawędzi), transparency (postać pojawiająca się za szybą lub warstwą dymu będzie „zamglona") oraz lepsze przestawienie perspektywy poprzez zastosowanie paralaksy. Uważnie przestudiowawszy scenariusz gry dostarczony nam poufnie przez Charlesa Cecila z REVOLUTION, nie możemy już kryć podniecenia – szykuje się kolejna wspaniała gra. Uważni gracze na pewno ją docenią.

REVOLUTION/VIRGIN, PC CD

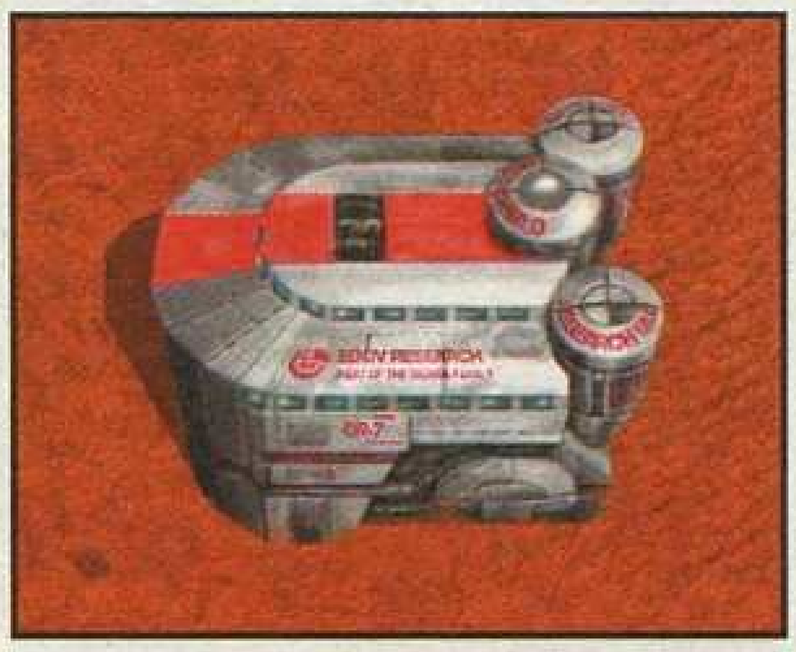




OUTPOST 2
W PRZYGOTOWANIU



Jedną z najgłośniejszych gier 1993 roku był OUTPOST wydany przez koncern SIERRA. Reklamy głośno krzyczały o realistycznej symulacji pozaziemskiej kolonii i współpracy ludzi z NASA, pomagających projektować przedstawiony w OUTPOST świat. Niestety, sama gra nie dorównała mocą reklamowym sloganom – OUTPOST zebrał spore cięgi od recenzentów niemal w każdym magazynie, co jednak nie przeszkodziło mu dobrze się sprzedawać. Dziwne są prawidła rynku, zważywszy że zupełnie odwrotna sytuacja miała miejsce w przypadku TOONSTRUCK. Od tego czasu minęły już cztery lata i wszyscy gracze dawno zapomnieliby o trudach kolonizacji niegościnnych planet, gdyby nie SIERRA, która usilnie próbuje odświeżyć nam pamięć wydając OUTPOST 2.







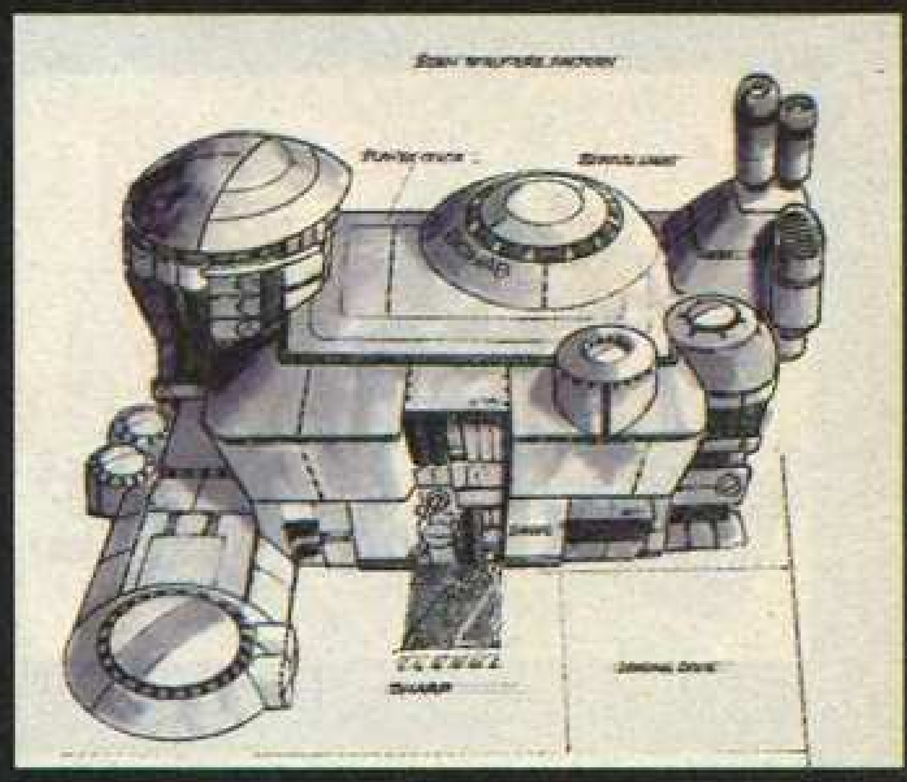
Developerzy uwzględnili wszystkie krytyczne uwagi zarówno graczy, jak i recenzentów. OUTPOST 2, w odróżnieniu od swego pierwowzoru, będzie przemyślaną od początku do końca strategią w czasie rzeczywistym, w której walka nie decyduje całkowicie o powodzeniu przedsięwzięcia. Najważniejsza, podobnie jak w części pierwszej jest rozbudowa zarządzanej przez gracza kolonii – odległego o tysiące lat świetlnych nowego domu ludzkich osadników. Aby uniknąć tak znienawidzonego przez graczy, a obecnego w pierwszej części braku sprecyzowanych zadań, gra zostanie podzielona na rozdziały – na początku każdej misji gracz otrzyma wyraźną instrukcję objaśniającą cel. Autorzy obiecują także bardzo rozbudowaną grafikę w trybie SVGA, którą uzupełniać będą przerywniki.

Znakomity koncept z OUTPOST może doczekać się wreszcie realizacji o niebo lepszej i odpowiadającej dzisiejszym standardom. Na koniec jeszcze jedno spostrzeżenie – wszyscy, którym wydaje się, że z roku na rok SIERRA podupada, są w wielkim błędzie. Koncern ma się znakomicie, a do końca roku planuje wydanie 31 gier. Tak nie zachowuje się firma, której zyski maleją.

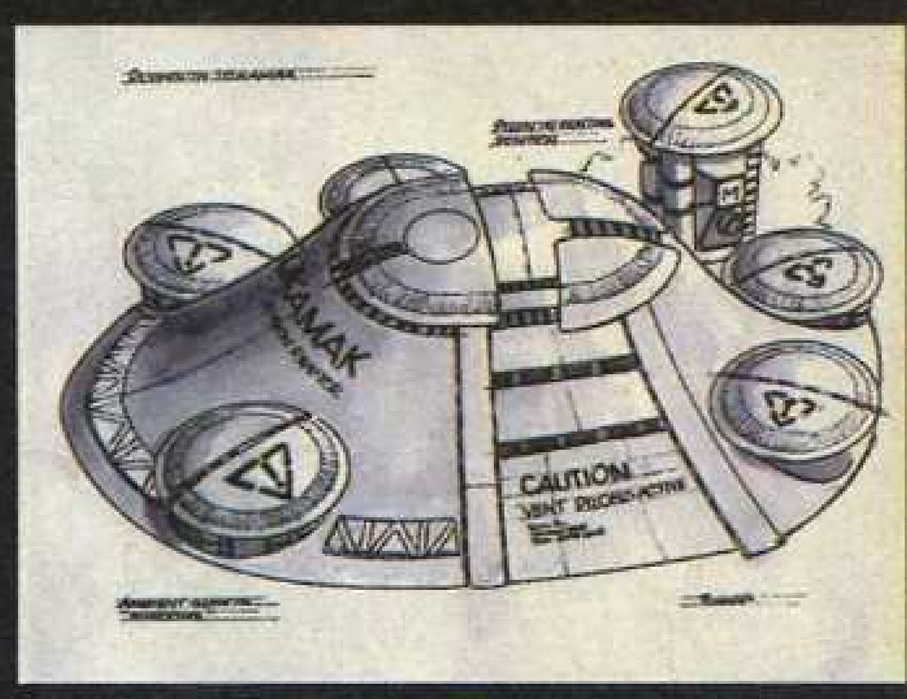
SIERRA, PC CD

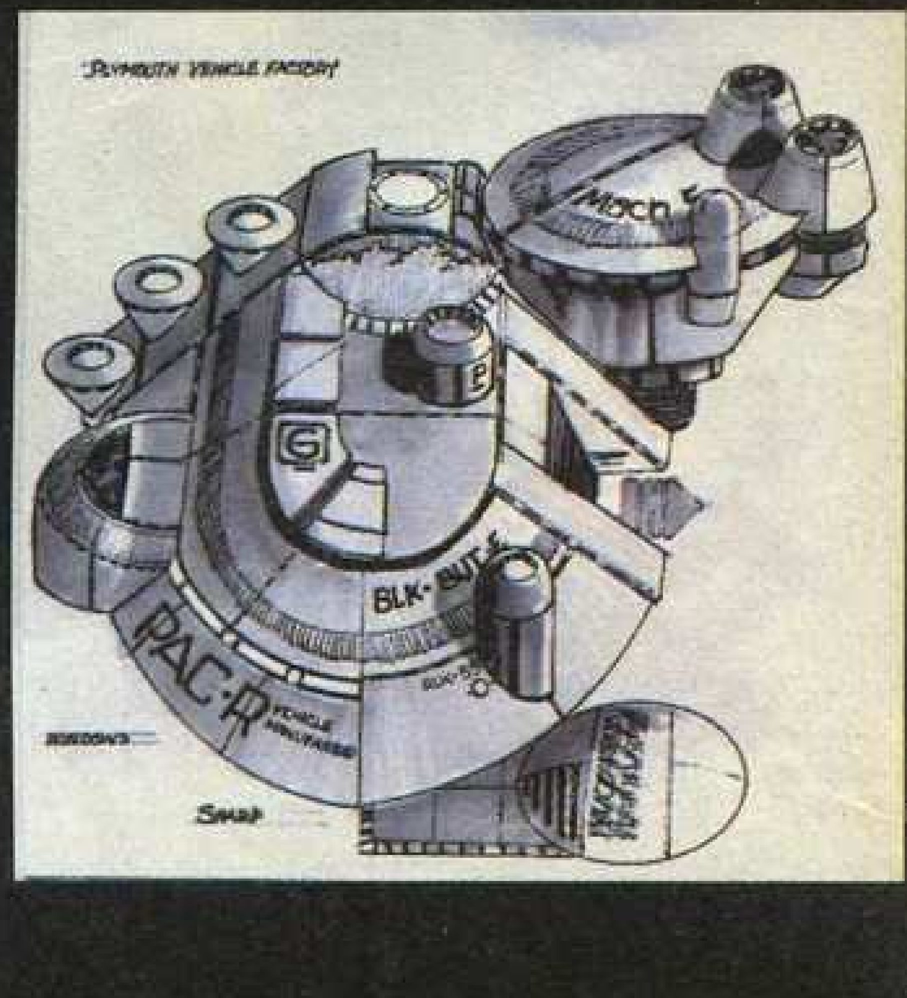


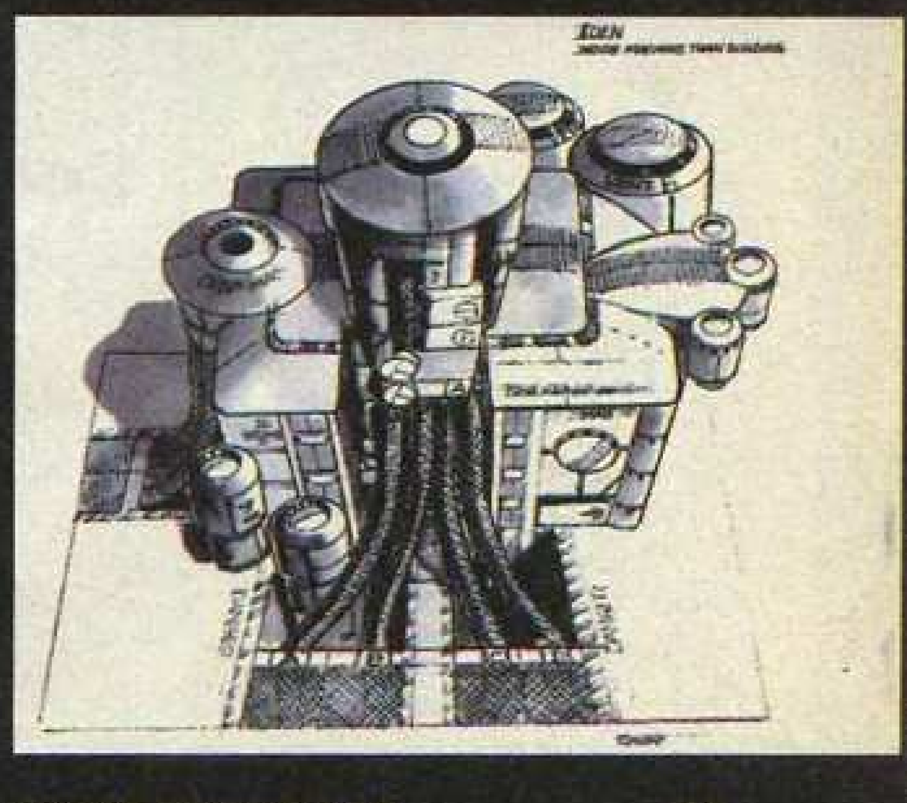




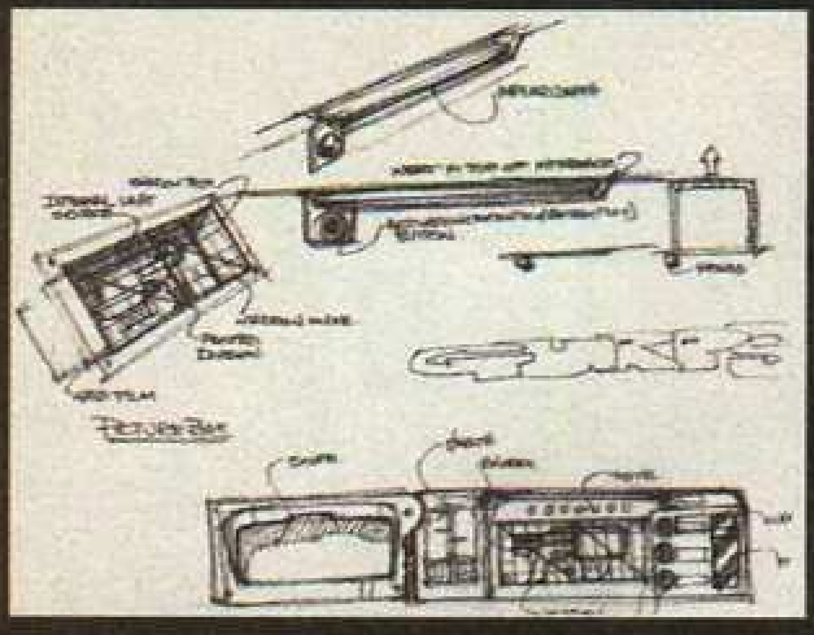
Gdy na Ziemi zabraknie już miejsca, w takich właśnie chałupkach będą kiedyś mieszkać na Marsie nasze praprawnuki



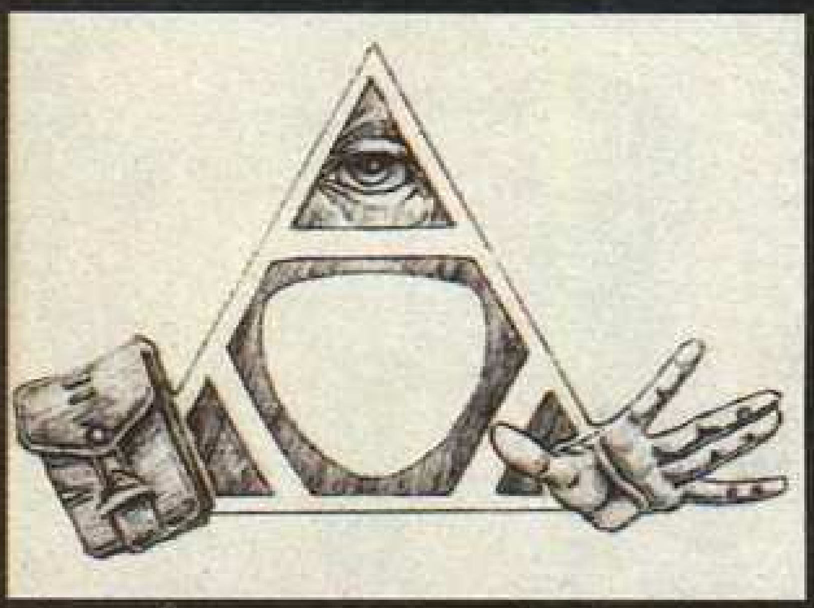




DEMO – CD'47



Bardzo ciekawy szkic! Projekt wyświetlacza, który nieodłącznie towarzyszy bohaterowi w jego wędrówkach

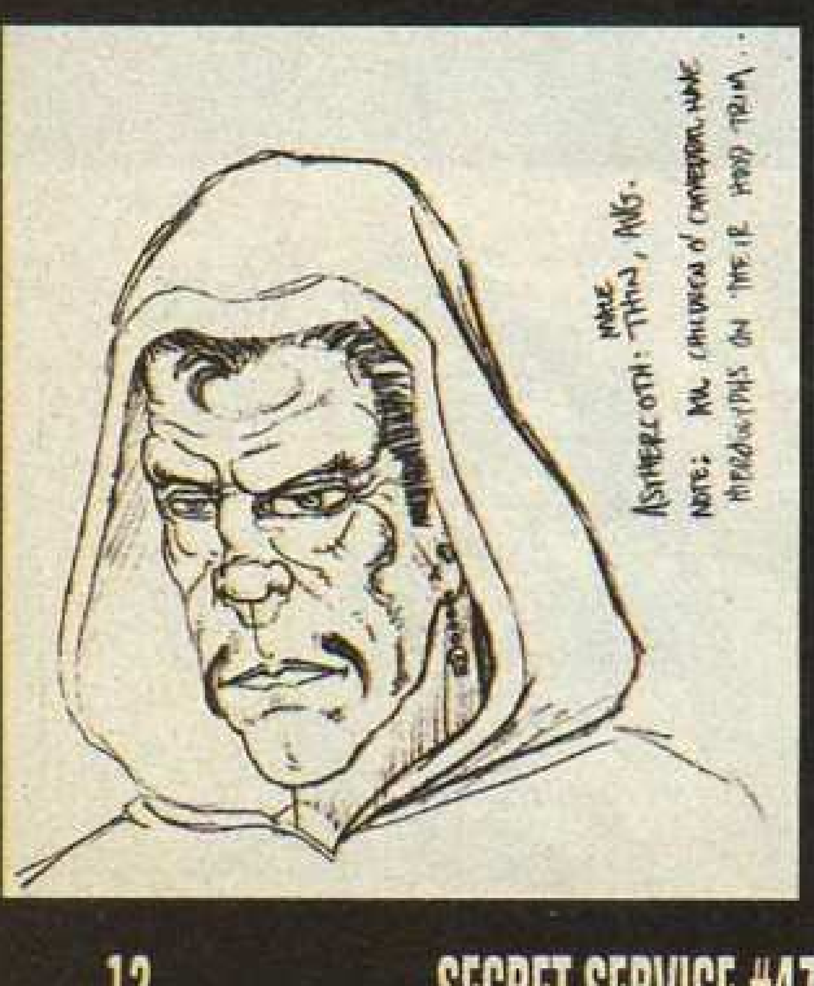








Kolejne fazy przygotowywania trójwymiarowych rozmówców





The VAULT znajduje się we wnętrzu góry



Do plecaka mieści się kilka ładnych zabawek, m.in. dwa mini guny

FALLOUT

W PRZYGOTOWANIU

Akcja FALLOUT rozpoczyna się 80 lat po wybuchu trzeciej wojny światowej. Pociski nuklearne położyły kres wspaniale rozwijającej się cywilizacji, pozostali przy życiu ludzie chronią się w prowizorycznych podziemnych twierdzach. Na zewnątrz pozostała jedynie wzmożona radiacja, bezlitosne gangi mutantów popromiennych i wszechobecne prawo pięści. W jednej z ludzkich kolonii, nazwanej przez uchodźców the Vault, zepsuł się system odpowiedzialny za przystosowanie skażonej wody do picia. Jeden z uchodźców musi wyjść na powierzchnię i odnaleźć – ukraść z innej kolonii, kupić, wyprodukować – zepsuty mikroprocesor, ale to tylko wstęp do dalszej przygody...

Podobnie jak w DIABLO można wybrać spośród trzech typów postaci, można też ustawić wszystkie jej cechy po swojemu. Poruszając się w postnuklearnym świecie, gracz napotka wiele różnych istot – ludzi i mutantów. Od wyników konwersacji zależy ich pozytywne bądź negatywne nastawienie, często jedynym rozsądnym środkiem perswazji okazuje się schowana w plecaku strzelba.

Strategiczna część gry, czyli walka, została podzielona na tury. Gracz ma nieograniczoną ilość czasu na podjęcie decyzji czym i w jaki sposób zaatakuje przeciwnika. W grze zawarto ogromną liczbę uzbrojenia – wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, a nawet młot pneumatyczny! Szczęśliwie przechodząc przez kolejne subquesty, gracz podnosi swoje statystyki, dzięki czemu może operować bardziej skomplikowanymi przedmiotami i uzbrojeniem. Łącząc ze sobą elementy przygodowe, strategiczne i gry RPG, FALLOUT zapowiada się doprawdy wspaniale. Planowana data wydania to lipiec '97.

INTERPLAY, PC CD





Interakcja między postaciami jest nieodłącznym elementem gry RPG







DEMO – CD'47







Richard Garriot, szef firmy ORIGIN szykuje w tym roku co najmniej dwa tytuły z serii ULTIMA. Pierwszy z nich, ULTIMA 9, podobnie jak wszystkie poprzednie części cyklu, przeznaczony będzie tylko dla jednego gracza. Prawdziwa rewolucja szykuje się razem z nadejściem ULTIMA ONLINE – gry RPG rozgrywanej jednocześnie przez wszystkich jej posiadaczy na całym świecie. W istocie znaczy to od kilkudziesięciu do nawet kilkuset tysięcy graczy – tak przynajmniej wstępnie oceniają przyszłą sprzedaż ULTIMA ONLINE bossowie ELECTRONIC ARTS, dystrybutora ORIGIN.

Na pewno wiemy tylko to, czego tam nie będzie. Nie będzie możliwe manipulowanie potworami (np. wynajmowanie ich czy też wykorzystywanie jako wierzchowców). Nie wchodzi też w rachubę płodzenie dzieci (co wyklucza możliwość pojawienia się w grze postaci nie kontrolowanych przez graczy) oraz kreowanie własnych czarów (będą tylko gotowe). Całkowicie wyeliminowano skoki i wspinanie się, upraszczając dzięki temu system sterowania grą. A co będzie dozwolone? Właściwie cała reszta, na przykład będzie można mieć swój dom, prowadzić karczmę, obrobić bank i odsiedzieć wyrok w więzieniu, zatrudnić ochroniarza czy też łowcę zbiegów. Możliwe będzie dostosowywanie wyglądu i zachowania postaci do własnych preferencji. Podczas walki będzie można tworzyć drużyny i całe armie, zaś w miastach znajdować się będą gospody, świątynie, sklepy i gildie poszczególnych zawodów. Autorzy z ORIGIN zaręczają, że dla potrzeb gry przygotowano ogromny świat, kilkukrotnie przerastający wszystkie poprzednie części sagi połączone w jedną całość. Podróż od jednego miasta do drugiego potrwa nawet i dwie godziny czasu rzeczywistego! W zamierzeniach autorów ULTIMA ONLINE będzie pierwszą grą Multiplayer, w której jedną partię będzie mogło rozgrywać tysiące osób jednocześnie. Internetowa społeczność połączy się w największym stworzonym do tej pory wirtualnym świecie już po wakacjach.

ORIGIN, PC CD

ULTIMA ON-LINE: W PRZYGOTOWANIU



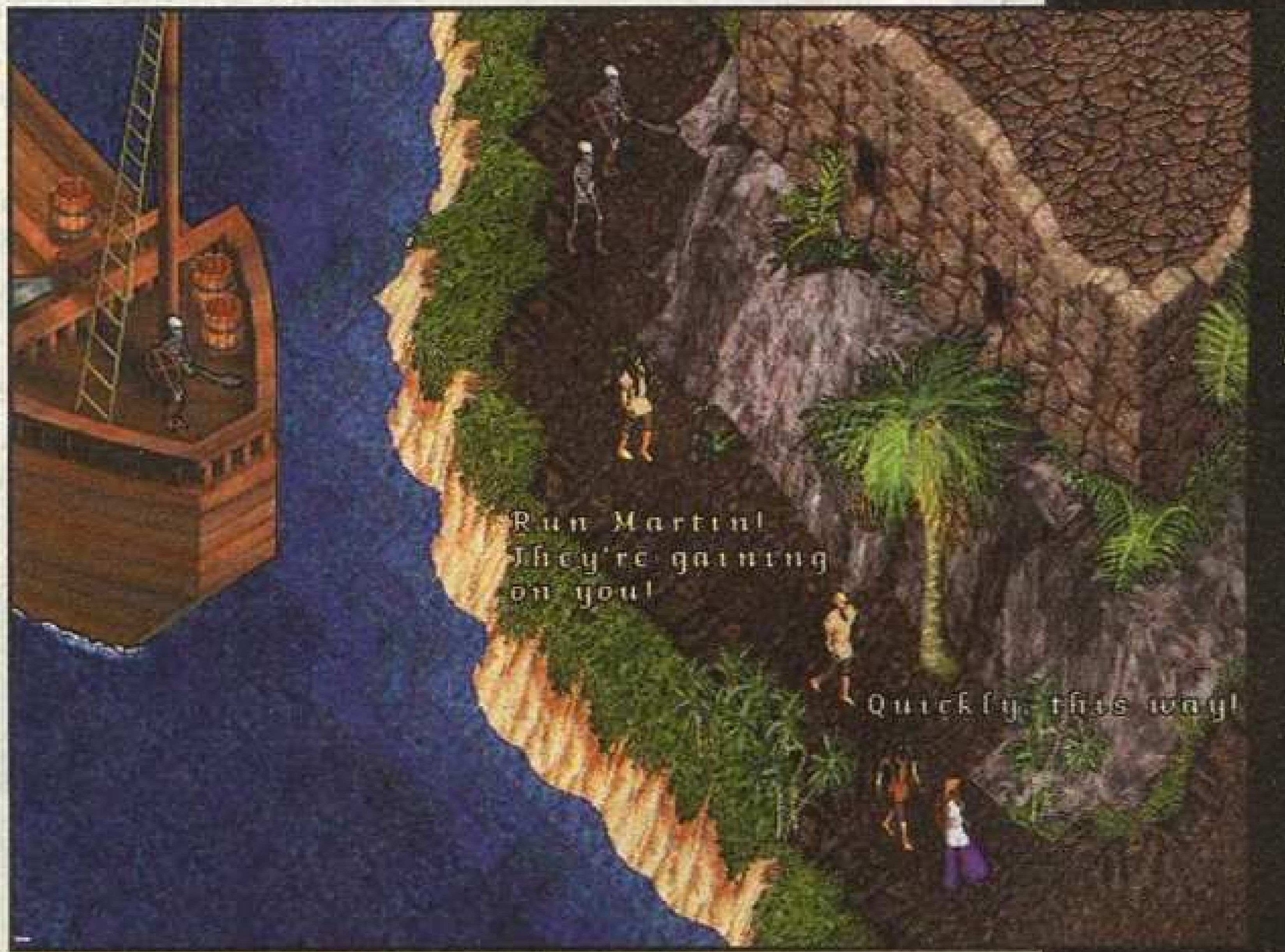


ULTIMA ON-LINE ma się ukazać dosłownie na dniach. Histerycznie czekają na nią miłośnicy RPG z sześciu kontynentów.









Krzysztof Kolumb ląduje w Ameryce i oczom nie wierzy, bo oto zamiast indyjskich słoni galopują bizony



KSIĄŻĘ I TCHÓRZ
W PRZYGOTOWANIU

exclusive





Jest rzeczą oczywistą, że pojawienie się planowanej na późną jesień gry CURSE OF MONKEY ISLAND ożywi stygnący gatunek gier przygodowych. W bardzo podobnym okresie ukaże się także zapowiadana od pewnego czasu polska przygodówka KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (angielski tytuł PRINCE AND THE COWARD), przygotowywana przez METROPOLIS.

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ będzie rasową przygodówką w najlepszym tego słowa znaczeniu, utrzymaną w dobrym stylu, przywodzącym na myśl dokonania firmy LUCASARTS (seria INDIANA JONES i MONKEY ISLAND). Obok błyskotliwego scenariusza KSIĄŻĘ... wniesie do pozornie skostniałego gatunku wiele nowego. Z technicznych bajerów możemy zdradzić np. generowanie elementów grafiki w czasie rzeczywistym oraz będący tajemnicą firmy pseudo–trójwymiarowy efekt, który daje wrażenie głębi obrazu na ekranie. I nie są to czcze przechwałki.



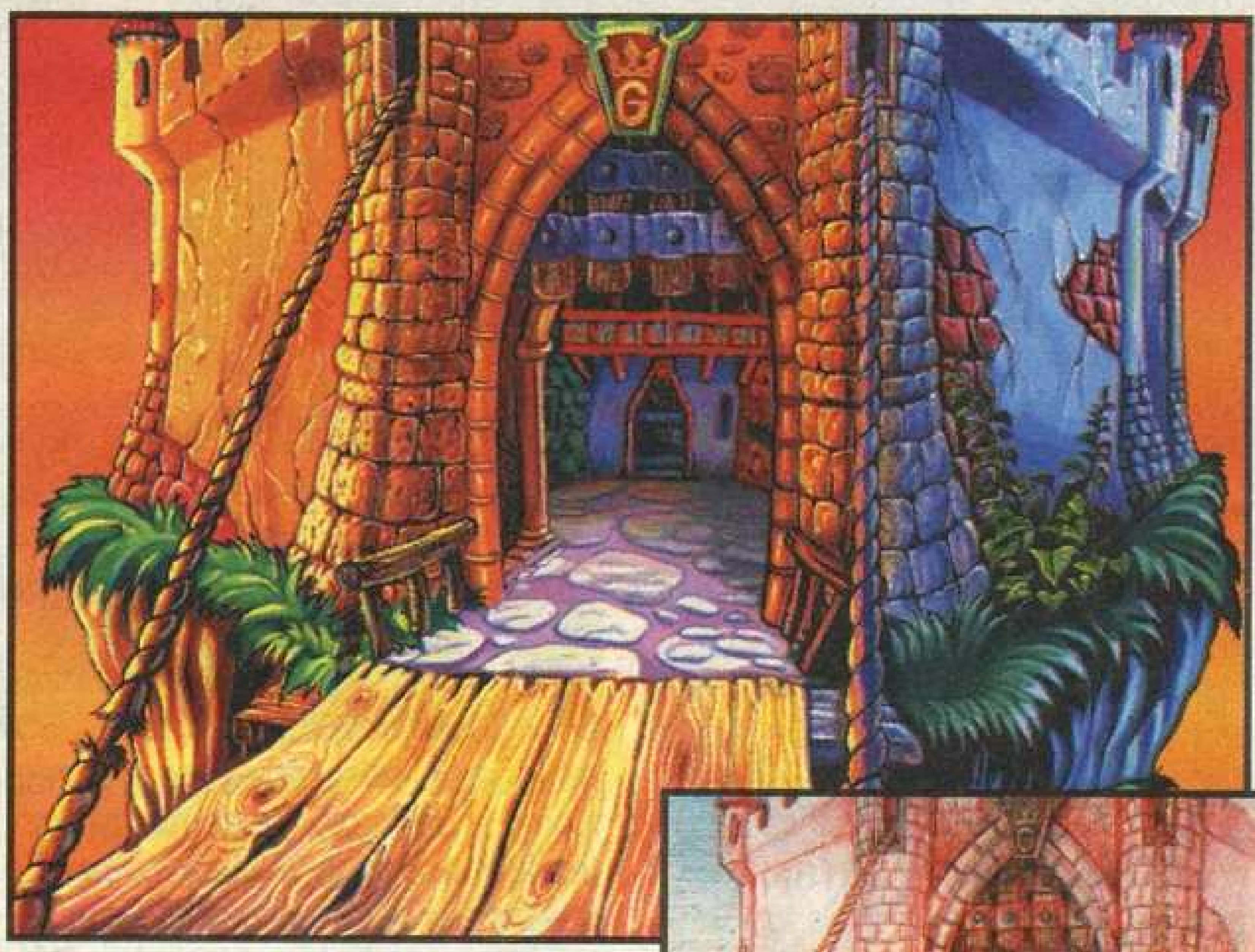




Widzieliśmy już KSIĘCIA w akcji i to naprawdę robi wrażenie.

Spoglądając na zamieszczone screeny można bez trudu stwierdzić, że tak dobrej grafiki jak KSIĄŻĘ, nie miał nawet KING'S QUEST 7. Wszystkie tła zostały przygotowane przez artystów na arkuszach dużego formatu, a następnie zeskanowane i przygotowane na programach graficznych. Podobnie animacje postaci, przygotowane pierwotnie przez zawodowych animatorów, po zeskanowaniu i obróbce zostają umieszczone w grze. Wszystkie postacie będą oczywiście rozmawiać ludzkim głosem.







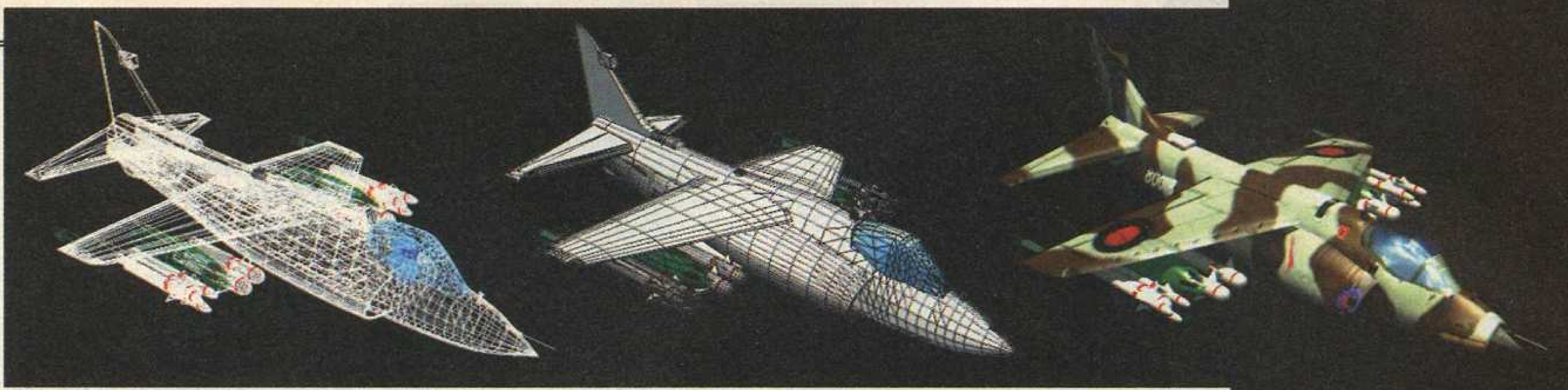
Scenariusz gry luźno nawiązuje do powieści Marka Twaina „Książę i żebrak"; oprócz podobieństwa tytułu mamy podobieństwo osi fabuły – zamianę ról pomiędzy osobami z dwóch krańców rzeczywistości. Tytułowy książę – mądry, silny i przystojny młodzieniec żyjący w świecie fantasy zostaje na mocy diabelskiej umowy umieszczony w ciele żyjącego współcześnie leszcza (chudy koleżka w okularach, który oddycha tylko kurzem z książek) i... na odwrót! Fajtłapa z XX wieku budzi się jako młody książę gdzieś tam dawno temu, w krainie pełnej smoków i rycerzy. Rozpoczyna się przygoda, a właściwie dwie równoległe przygody obydwu chłopców, które będą miały swój finał w piekle.

Przewidywany termin ukończenia gry to jesień '97, gra powinna być na rynkach całego świata jeszcze w tym roku.

METROPOLIS, PC







CONQUEST EARTH

W PRZYGOTOWANIU



W 1995 roku sonda kosmiczna Galileusz kończyła swoją długą misję wchodząc atmosferę wielkiego giganta gazowego – Jowisza. Oczom początkowo zdumionych, a później przerażonych badaczy na Ziemi ukazał się obraz daleko bardziej rozwiniętej cywilizacji, przygotowującej się właśnie do błyskawicznej inwazji na niebieską planetę. To prolog morderczego starcia pomiędzy ludźmi a obcymi.

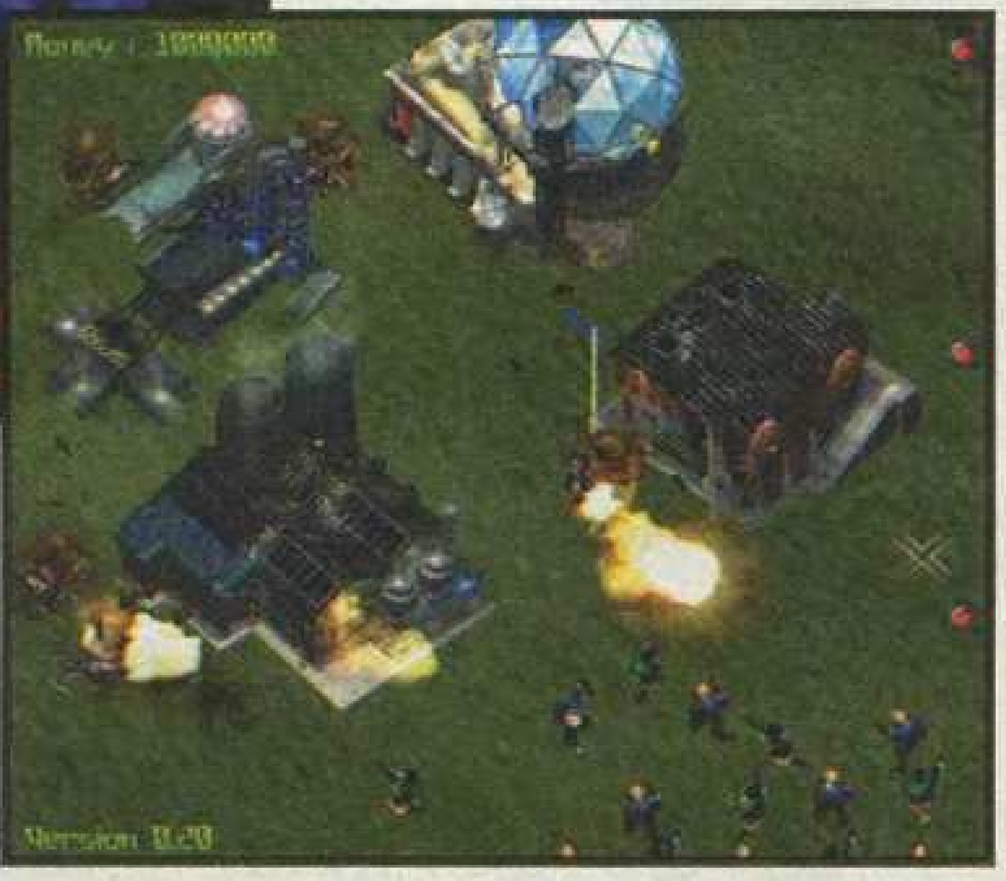
CONQUEST EARTH jest kolejną strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Gracz ma możliwość wcielić się zarówno w atakujących Ziemię mieszkańców Jowisza, jak i w broniących swej egzystencji ludzi – każda z ras posługuje się inną technologią – panel sterowania wygląda nieco inaczej w poszczególnych kampaniach. Engine gry ma zrewolucjonizować zastój panujący na rynku gier real–time strategy przez wprowadzenie większej ilości elementów zręcznościowych, niż w podobnych produktach (autorzy głoszą połączenie RED ALERT z CANNON FODDER). Mocnym punktem gry jest oprawa audio–wizualna. Grafika w CONQUEST EARTH pracuje tylko w wysokiej rozdzielczości, w 65 tysiącach kolorów – wyrenderowane na wysokiej klasy stacjach graficznych pojazdy, budynki i krajobrazy prezentują się wspaniale. Technologia dźwięku „Realtime Stereo Distancing" pozwala na symulowanie odległości, w jakiej znajduje się źródło dźwięku od centrum dowodzenia, czyli uszu gracza. Jednak elementem, który według autorów gry wyniesie CONQUEST EARTH wysoko ponad konkurencję jest inteligencja komputerowych przeciwników. Autorzy zapewniają, że algorytmy sztucznej inteligencji zastosowane w CONQUEST EARTH są najbardziej zaawansowane spośród wszystkich gier komputerowych. Bazując na technologii sieci neuronowych, komputer jest nadzwyczaj groźnym przeciwnikiem – uczy się taktyki gracza i odpowiednio dobiera własną. Gdy komputer nauczy się już wszystkiego, przydatny okaże się tryb Multiplayer, gdzie będzie można walczyć przez modem, sieć lub Internet. Gra pojawi się w sklepach tuż po wakacjach.

EIDOS INTERACTIVE, PC CD

















WARLORDS – to była gra! Nie tylko my z niecierpliwością oczekujemy pojawienia się „trójki"...

STRATEGIC STUDIES GROUP to grupa zdolnych developerów z Australii, odpowiedzialnych między innymi za gry REACH FOR THE STARS, CARRIERS AT WAR oraz oczywiście za bardzo udaną serię WARLORDS. Poprzednia część serii, zatytułowana WARLORDS 2 DELUXE, dwa lata temu odniosła zasłużony sukces i w dalszym ciągu uważana jest za jedną z najlepszych gier taktycznych, rozgrywanych w świecie fantasy. Seria „Panów Wojny" wpisała się na stałe do gablotki wiekopomnych gier strategicznych, obok równie dobrej HEROES OF MIGHT AND MAGIC.



Od czasu wydania poprzedniej części WARLORDS trwają systematyczne, lecz napięte prace nad trzecią częścią cyklu, która ukaże się jeszcze w tym roku, ale dopiero po wakacjach. Specjalnie dla naszych czytelników na pytania odpowiadają developerzy z SSG.

■ ■ ■

***SECRET SERVICE:** Z podziwem patrzymy na screeny i doskonałą grafikę, lecz trapi nas jedna pierwotna wątpliwość. W dzisiejszych czasach bezsprzecznie rządzą bowiem strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym. Klony COMMAND & CONQUER i WARCRAFT liczy się już na dziesiątki. Powiedzcie nam, czy WARLORDS 3 także pójdzie tym jakże modnym torem i stanie się kolejną zręcznościową grą strategiczną, czy też może wbrew wszystkim pozostanie spadkobiercą swych poprzednich dwóch części?*

SSG: Nie ma mowy, byśmy skręcili w stronę real–time'owych zabawek! Jest oczywiste, że coraz więcej ludzi gra w strategie, a te typu C&C są najzwyczajniej bardzo proste, praktycznie bardzo zbliżone do zręcznościówek, więc nie ma kłopotu z ich obsługą. Ale nie zapominajcie, że gry dzielone na tury w dalszym ciągu są bardzo popularne, o czym między innymi świadczy sukces CIVILIZATION 2 – nie tylko jako znanej i lubianej gry, ale także jako tytuł przynoszący jej wydawcom duże pieniądze. Ale nie myślcie, że gardzimy grami strategicznymi rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Zdajemy sobie sprawę z drzemiącego w nich potencjału i wzięliśmy to pod uwagę przy WARLORDS 3. Projektując grę przygotowaliśmy kilka wariantów i – zdziwicie się – w końcu zdecydowaliśmy się na jednoczesne przesuwanie oddziałów.

***SS:** A więc jednak ukłon w stronę tak nielubianej przez was zręcznościowej strategii?*

SSG: Nie, to nie jest trafne określenie. Zastosowaliśmy pewną sztuczkę, która powinna zadowolić wszystkich. Otóż w trybie przeznaczonym dla jednego gracza rozgrywka będzie tradycyjnie dzielona na tury, podczas gdy w trybie Multiplayer (dla wielu graczy) cała akcja rozgrywana będzie w czasie rzeczywistym. Natomiast toczone w grze bitwy pozostaną takie, jak w poprzednich częściach, oczywiście ulepszone i przeprogramowane od nowa.

***SS:** A jak będzie wyglądać sama rozgrywka? Obszerna plansza, zamki, wojska i bitwy – to nietrudno wymyślić. Jednak czym naprawdę będzie ta gra i w jaki sposób planujecie wygrać z niekwestionowanym królem strategicznych gier fantasy, jakim niewątpliwie jest WARCRAFT 2? Chcąc nie chcąc, zmierzycie się z tym tytułem.*

SSG: Ależ WARCRAFT 2 jest zupełnie inny niż WARLORDS 3! W strategiach rozgrywanych w czasie rzeczywistym sterujące akcją mechanizmy musza być naprawdę proste, podobnie jak detale dotyczące np. oddziałów. Jedynie dzięki zastosowanym uproszczeniom gry te w ogóle mogą być rozgrywane w czasie rzeczywistym.



W WARLORDS 3 został zaimplementowany pobrany z gier role–playing system podnoszonych w miarę rozgrywki klas i poziomów. W grze znajdziecie 83 jednostki i 13 różnych stron konfliktu – takie detale nie mogą być zachowane w grach rozgrywanych w czasie rzeczywistym.

***SS:** Na czym polega zatem właściwy mechanizm WARLORDS 3?*

SSG: Zacznijmy od początku, a wy wyrwijcie się z manii czasu rzeczywistego. W WARLORDS 2 gracz na początku wybiera bohatera spośród dziesięciu kandydatów – a są wśród nich między innymi wampir, mag, paladyn czy wojownik. Zadaniem gracza będzie zdobycie jak największej władzy na terenie świata gry, możliwe jedynie dzięki dużej liczbie posiadanych wojsk oraz rozwiniętej postaci ich dowódcy – bohatera.

***SS:** Wspomnieliście coś o elementach role–playing. Czego mo-*



SPECJALNIE DLA SS
WYWIAD Z AUTORAMI
WARLORDS 3
W PRZYGOTOWANIU

exclusive







Czacha dymi, no nie?

żemy się spodziewać – statystyk, czarów...?

SSG: To jest bardzo ciekawe, bo udało nam się połączyć przyjemne z pożytecznym. Aby urozmaicić rozgrywkę, dodaliśmy każdemu z bohaterów właściwy dla niego zestaw czarów, rozwijany w trakcie rozgrywki. W końcowym produkcie znajdzie się ponad 30 fajnych czarów, między innymi Niewidzialność i Heroizm! Ale jeszcze raz podkreślamy, że WARLORDS 3 będzie przede wszystkim grą strategiczną, więc nie planujemy zbyt złożonych statystyk postaci.

***SS:** W jaki sposób będą w takim razie rozgrywane bitwy? Czy planujecie może zmienić znany z poprzednich części i niezbyt lubiany*



system porównywania punktów siły dla danych oddziałów.

SSG: Tutaj nie planujemy żadnych większych zmian. Chcielibyśmy podkreślić, że jednym z najsilniejszych punktów serii WARLORDS jest prosty, lecz w całości taktyczny system rozgrywania bitew. Oczywiście, jest nieco bardziej zaawansowany od rzutów kostkami, ale nie przypomina tego z HEROES OF MIGHT & MAGIC.

Uważamy również, że dzięki temu o wiele ciekawszy będzie tryb Multiplayer – gracze będą mogli skupić się na strategii i taktyce, a nie na żmudnym przesuwaniu oddziałów. Wyeliminujemy przez to sytuacje, w których słaby oddział wygrywa z wielokrotnie silniejszym. Tak w sumie jest w rzeczywistości.

***SS:** Czy w WARLORDS 3 w stosunku do poprzednich części rozszerzycie rolę miast? Co z ekonomią i wydobywaniem surowców?*

SSG: W WARLORDS 3 znajdą się trzy miasta trzech poziomów rozwoju: osada, miasto i cytadela. Każdy poziom jest trudniejszy do osiągnięcia i wymaga od bohatera większego poziomu doświadczenia. Przyjęliśmy też koncepcję uzależnienia punktów miasta od cech okolicy, w której położone jest miasto. Na przykład miasto znajdujące się na terenie obfitującym w złoto zawsze będzie mieć +1 Gold, zaś oddziały wyprodukowane w mieście leżącym na terenach trudnych do zdobycia (np. górzystych) z wejścia dostaną +1 Defense.

***SS:** Prosimy dwa słowa więcej na temat trybu Multiplayer.*

SSG: W finalnym produkcie znajdą się opcje gry przez modem, sieć i Internet dla maksymalnie 8 graczy, w tym także dla symulowanych przez komputer. Myślimy o wszystkich – przez Internet będzie można grać w czasie rzeczywistym będąc połączonym z serwerem, ale także i w trybie off–line (przez e–mail) w turach. Będzie można także ustawić dziesiątki opcji, poczynając od najważniejszej, czyli zdefiniowania celu gry – zdobycie określonej sumy czy też zajęcie miasta.

***SS:** Brzmi to fantastycznie. Czy przy tym projekcie pracują te same osoby, co przy poprzedniczkach? Czy możemy czegoś się o nich dowiedzieć?*

SSG: Przy serii WARLORDS od 1989 roku pracuje nieprzerwanie ten sam zespół. Głównym programistą i designerem serii jest Steve Fawkner. Roger Keating od 20 lat zajmuje się opracowywaniem algorytmów sztucznej inteligencji komputera, pracował między innymi przy REACH FOR THE STARS i CARRIERS AT WAR. George Whitley jest dbającym o wszystko producentem, Ian Trout natomiast założycielem SSG i głównym desi-gnerem. Nick Stathopoulos pracował kiedyś jako animator u Disneya, dziś jest kierownikiem artystycznym u nas, w SSG. Główny grafik to Steve Ford.

***SS:** Jakie będą wymagania sprzętowe?*

SSG: WARLORDS 3 będzie pracować jedynie pod Windows'95, w rozdzielczościach 640x480, 800x600 i 1024x768. Do gry wystarczy jednak Pentium 60 i 8 MB RAM, do trybu Multiplayer potrzebny będzie modem min. 28800.

***SS:** Dziękujemy za rozmowę i niecierpliwie czekamy!*

PC CD, SSG / BRODERBOUND





secret service cd 47

W czerwcowym wydaniu SS CD wesoło mienią się dwie srebrne płytki. Dla nas była to także niespodzianka. Dlaczego tak się stało i kto w tym maczał palce, dowiecie się już z kompaktu.

Co na płytach? Tym razem dem jest „ledwie" czterdzieści, jednak wybór jest zupełnie inny niż na poprzednich płytach. Przede wszystkim na CD nr 2 znajdziecie dwa gigantyczne dema – śliczną strzelaninkę DEADLY TIDE (140 MB!) i ultranowoczesną przygodówkę TALES OF ATLANTIS (500 MB!!!). To już trochę tłumaczy, dlaczego płyty są dwie.

Założę się, że na pierwszy ogień zapuścicie pięścetmegowe demo TALES OF ATLANTIS. Na SS CD'44 było już dzieło francuskiej firmy CRYO, choć nieinteraktywne, choć unaoczniające możliwości gry. Teraz będziecie mogli przejść dwa pierwsze levele i przekonać się na własne oczy, ile może zdziałać dobry engine, świetny rendering i system Motion Capture, dzięki któremu mieszkańcy Atlantydy powrócili do życia na ekranach naszych monitorów. Bohaterem gry jest Seth, członek dworu królowej Rhei. Ty wcielisz się w jego postać, by wyjaśnić tajemniczą sprawę zaginięcia królowej. Akcja toczy się oczywiście na Atlantydzie, jeszcze zanim ta legendarna wyspa pogrążyła się w odmętach oceanu.

Na tym samym krążku, obok ATLANTIS, znajdzie się też DEADLY TIDE (opis w SS'44), jedno z ostatnich dokonań windowsowego potentata – MICROSOFT. Ta podwodna strzelanina, a właściwie celowniczek, pozwoli każdemu wyładować emocje w bardzo prosty sposób – klikając myszą na wrogich stateczkach. Nasz pojazd płynie sam, my tylko naciskamy spust i podziwiamy śliczną grafikę. Zresztą wyżyć się będzie można na kilku innych pozycjach, jak choćby RELOADED (opis w tym numerze), konwersja konsolowego przeboju LOADED, gdzie chodzisz po mieście i załatwiasz różnych świrów, obserwując wszystko z góry. Z kolei SWIV 3D (SS'44) to strzelanina, w której prowadzisz malutkiego jeepa lub malutki śmigłowiec, strzelając do wszystkiego co jeździ i lata. Oba pojazdy są świetnie uzbrojone, lecz kiepsko opancerzone, więc trzeba się mocno napocić, aby zachować



DEADLY TIDE – podwodna strzelanina

CARMAGEDDON – najbardziej sadystyczne wyścigi

TALES OF ATLANTIS – świetny rendering i engine



życie. Kolejną propozycją dla wymiataczy jest produkt MIRAGE – THEATRE OF PAIN, czyli „Teatr bólu" – nazwa mówi sama za siebie. TIME WARRIORS z kolei to mordobicie 3D, obecnie najlepsze na platformie PC. Będziesz mógł naparzać rywali wcielając się w postacie boskich wojowników – rycerza, barbarzyńcę, amazonkę itp. Demo TOMB RAIDER nie zawiera co prawda nowych leveli, ale za to przeznaczone jest dla posiadaczy kart Matrox. Jeśli taką masz, dopalacz graficzny da Larze solidnego kopa. Tytułem, którego nie możesz pominąć, jest CARMAGEDDON. To gra, która rzuca zupełnie nowe światło na gatunek wyścigów. Tu nie liczy się czas, ani kolejność na mecie, ale liczba skasowanych rywali i – o, zgrozo! – rozjechanych przechodniów! Przeczytajcie recenzję w tym numerze SS i odpalcie demko. Kto wie, co na to powie cenzura?

Jeśli zmęczy was widok krwi i eksplozji, ale wciąż będziecie mieli siłę walić w klawiaturę lub trzepać joya, polecam PANDEMONIUM – konwersję wyśmienitej platformówki z PlayStation. Gierka nie wygląda może tak ślicznie jak na PSX i nie jest aż tak płynna, ale ładunek miodności przeszedł próbę konwersji w nienaruszonym stanie. Odjazdową zabawę zapewni wam też ATOMIC BOMBERMAN, tytuł staroszkolny, ale w nowym, modnym ubranku. Kto grał w DYNABLASTER, ten nie przepuści okazji, by znów pozostawiać milutkie bombeczki w murowanym labiryn-



cie. Pełna gra będzie posiadała opcję Multiplayer, przez co jej miodność wzrośnie niebywale.

Na czerwcowych kompaktach znalazło się trochę demek dla mózgowców, milutkich gierek z zacięciem logistycznym, w których oprócz zręcznych palców liczy się także moc przerobowa naszych szarych komórek. Ten rodzaj zabawy zapewnią wam BIPROLEX+, POCOMAN, PYRAMAD czy QBOB. Dla myślący są także gry role–playing. Zobaczycie osławiony FALLOUT. INTERPLAY ułożyło się z wydawnictwem Steeve Jackson Games, aby wykorzystać w grze system fabularny GURPS. Jednak w ostatniej chwili wynikły pewne różnice zdań i FALLOUT ma stracić prawa na wykorzystanie elementów z GURPS'a. Tak czy inaczej, gra ma sporą szansę na rozgłos, a to dzięki połączeniu akcji z RPG w rodzaju DIABLO. Akcja toczy się w przyszłości, w świecie wy-

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok
AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38
KID, ul. Lipowa 4

Bielsko Biała
DIGITEL, ul. Cechowa 22
HDD Komputer, ul. Głęboka 2
F.H.U. JOYBIT, ul. Cyniarska 34
MICROMAN, Pl. Wolności 3

Bydgoszcz
CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28

Bytom
BESTCOM, ul. Kolejowa 6
FENIX, ul. Reymonta 2

Chełm
P.W. ASIA, ul. Lwowska 50

Chorzów
Księgania MATRAS, ul. Wolności 25

Częstochowa
GOLDREGEN D.H. SCHOTT, ul. Kościuszki 1 A
GOLDREGEN, ul. Al. NMP 11
INTER-ES filia NEXUS, Al. NMP 2a
KOMPAN, ul. Poświatowskiej 5a

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
AMI-COM, ul. Wały Jagiellońskie 1
ARTICA, ul. Matejki 6
INFO PARTNER, ul. Subisława 28

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45
MAWIX, ul. Jana z Kolna 2

Gliwice
F.H.U. „JANA" „GCH", ul. Barlickiego 4
F.H. „LOGIC II", ul. Grodowa 1a
PRIMA D.H. „IKAR", ul. Zwycięstwa 23

Kalisz
ULISSES, ul. , Śródmiejska 26

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b
COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/67
EMPIK MEGASTORE, ul. Piotra Skargi 6
KSIĘGARNIA, ul. Żwirki i Wigury 33, Dworcowa 9
POLMAR, ul. Chrobrego 29

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6
MEDIAKOM, ul. Mała 16

Koszalin
JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślisko 10

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Łódź
A.K.G., ul. Zamenhofa 1/3
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199
UMEX, ul. Przybyszewskiego 7
„GRUBY" ul. Wyszyńskiego 97/67
PAC MAL, ul. Nastrojowa 54

Olecko
INFOLAND, Pl. Wolności 15

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Jedności Słowiańskiej 1

Opole
HMS, Krakowska 41 A

Piekary Śląskie
MATURA, ul. Bytomska 115

Piotrków Trybunalski
OMEGA, Pl. Kościuszki 8

Poznań
BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcie 37
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwarna 13

Radom
Sklep „RAM" SDH „SEZAM" I p., ul. Żeromskiego 42
SPACJA, ul. Kraszewskiego 1/7

Ruda Śląska
RED BOX, ul. Wolności 14

Rzeszów
LK. AVALON, ul. Targowa1

Siedlce
KOSMOGONIK, ul. Sienkiewicza 21

Sosnowiec
MAXTOR, ul. Modrzejowska
TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

Szczecin
BILANG, Pl. Rodła 8
BIG, Plac Lotników 6
GIL, ul. Wyszyńskiego 13

Świdnik
ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Tarnobrzeg
P.H.U. GAMBIT,
Pl. B. Głowackiego, 20

Toruń
FLOPPY, ul. Broniewskiego 33

Tychy
Księgania MATRAS, ul. Bocheńskiego 12

Wrocław
STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Klaczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 56/57.

niszczonym wojną atomową, pełnym mutantów, przestępczych organizacji i totalitaryzmu. Zupełnie innym tytułem jest MORDOR. To malutka, windowsowa pchełka, któ-



X-COM: APOCALYPSE – trzecia część UFO

ra zawiera wszystkie klasyczne cechy RPG. Tworzymy grupę bohaterów i zapuszczamy się w głębokie i niezbadane lochy, by zbierać magiczne przedmioty, złoto i punkty doświadczenia. Demko mieści zaledwie kilka pierwszych leveli, ale to wystarczy, by posmakować przygody w wolnych chwilach. Wyśmienita propozycja dla wszystkich, którzy pracują na aplikacjach Windows i których znudził już „Pasjans" czy „Saper".

W dziale strategicznym na pierwszy plan wysuwa się X-COM: APOCALYPSE. Nie ma wśród nas chyba nikogo, kto by nie znał dwóch poprzedników tego wyśmienitego tytułu: UFO: ENEMY UNKNOWN i X-COM: TERROR FROM THE DEEP. W trzeciej części inwazji UFO wyjdziemy z oceanicznych głębin i przeniesiemy się w przyszłość do olbrzymiego miasta MEGALOPOLIS, poddawanego nieustannej inwigilacji przez kosmitów. Demko zawiera jedną misję bojową, w trakcie której poznacie nowe gatunki ufoków i zobaczycie, czym różni się w tej grze walka prowadzona w czasie rzeczywistym od walki podzielonej na tury. Strategów ucieszy również demko OUTPOST 2, sequelu kosmicznej „Placówki", wydanej parę lat temu przez SIERRA i powszechnie uznanej za nudną. OUTPOST był niezwykle realistyczny i przez to odrobinę sztywniacki. Kontynuacja zmieniła ten tytuł w grę bardziej strategiczną, w której liczy się coś więcej niż tylko żmudny rozwój kolonii, eksploatacja surowców i ochrona bazy przed meteorytami.

Wesołej zabawy!

Zielona Góra
VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13

Zabrze
IPS ZABRZE, ul. Wolności 262
F.H.U. RAM, ul. św. Jana 4a/6
RED BOX „HARCERZ" ul. Wyzwolenia 3
RED BOX, pl. Krakowski 1

Zawiercie
TOJA, ul. Powstańców Śl. 2

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Witosa 4
DANIEL D.H. WIŚLANIN, ul. Witosa 4

Warszawa
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a
CD PROJEKT, ul. Marszałkowska 9/15
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61
U SZCZEPCIA, ul. Żelazna 69a
Kiosk (HIT), ul. Górczewska 212/226

co dobrego na talerzu

DEMA:
4th Generation
Ardennes Offensive
ArmorGeddon
Atlantis
Atomic Bomberman
Biprolex+
Carmaggeddon
Cyber Cube
Dark Colony
Deadly Tide
Dynamite Joe
Esoteria
Extreme Assault
Fallout
FPS: Golf
Mordor
Outpost 2
Pandemonium
PocoMan
Pyramad
Qbob
Reloaded
Rexblade
Sailor Moon World
Slipstream 5000
Swiv 3D
Team 47 GoMan
Ten Pin Alley
Theatre of Pain
Time Warriors
War, Inc.
X-COM 3: Apocalypse

NEWS:
Axcelerator
Beast & Bumpkins
Biing!
Broken Sword 2
Bug TOO!
Feeble Files
Imperialism
Motor Mash
Netstorm
Of Light And Darkness
Pacific War General
Populous 3
Pro Pilot
Quake 2
Quest For Glory 5
Tone Rebellion
Wreckin' Crew
Zork: Grand Inquisitor

CHEATS:
BattleCruiser 3000 A.D.
Drilling Billy
Incredible Hulk
Karma moful for UHS
MDK (DOS)
Magic the Gathering
Privateer 2
Rocket Jockey

PATCHES:
Age of Rifles
Third Reich
Abrams
BattleCruiser 3000 A.D.
BattlePack
Ghost Bear Legacy
Daggerfall 1.07.213
Destruction Derby
Destiny
Emperor o/t Fading Suns
Hind v1.2
Interstate '76
Apache AH-64D Longbow
MDK Direct 3D Patch
MDK F2 Save
Magic the Gathering
Need for Speed
Nascar Racing 2
Quiver
Starfighter

SHAREWARE:
AMD 6x86 speeder
Convert v1.4B
Display
Duke Nukem Control Center
The Gate for Duke Nukem 3D
Midimod 2
Quake Kombat Server
MPEG 3 (de)coder
MPEG 3 Player
Sailor Moon MIDs
Sailor Moon Theme

OPISY:
Marble Drop
Blue Ice
The Dig
Dragon Lore 2
Grazillionaire
The Last Express
London City 2000
Ravenloft
Shivers 2
Ultima Underworld

REDAKCYJNE:
KACIK X-FILES
KOMBAT KORNER
LISTY
MANGA ROOM

KOMBAT KORNER







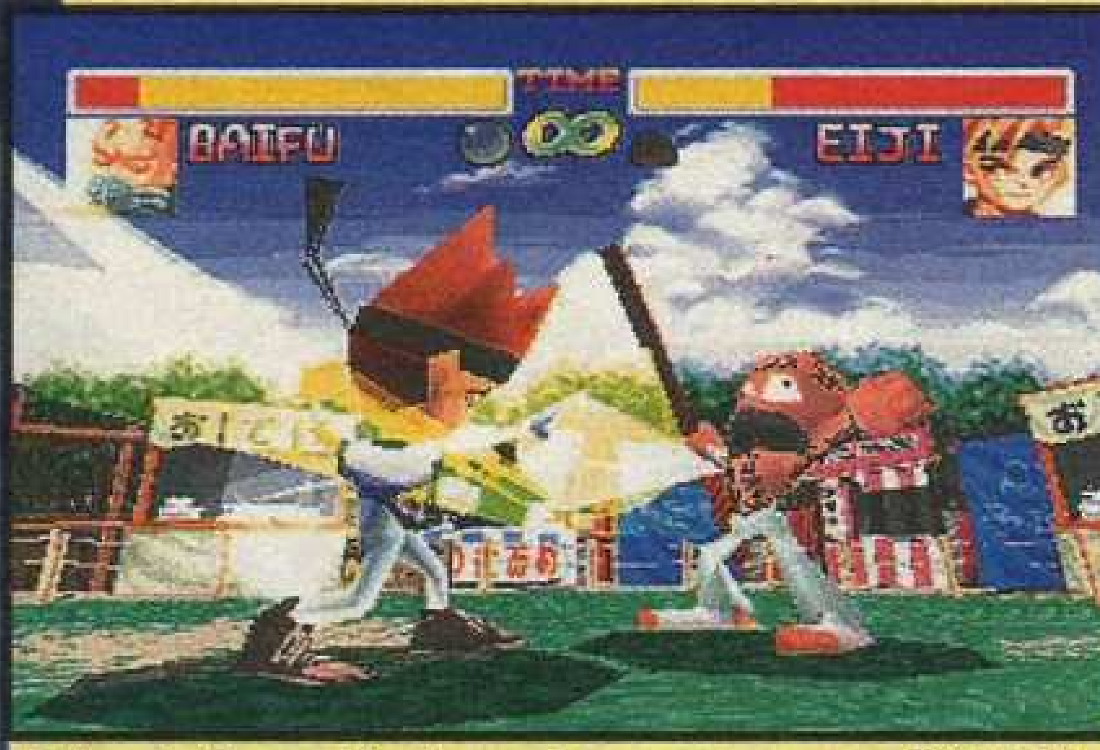


Witam w przedostatnim przed wakacjami wydaniu KOMBAT KORNER. Dzisiejsze premiery to TOSHINDEN 3, TOSHINDEN KIDS, X–MEN: COTA, IRON & BLOOD oraz STREET FIGHTER 3 (wreszcie w salonach gier!). W chwili pisania tych słów mam jednego pewniaka na przyszły miesiąc: WAR GODS. Prototyp MORTAL KOMBAT 4 przeszedł długą drogę z salonów gier aż do domów, za miesiąc pełna recenzja oraz pierwsza część ciosów specjalnych dla PeCetowej konwersji, bowiem wersja testowa gry leży już na moim biurku. Na pierwszy rzut oka zapowiada się po prostu wspaniale...

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3: THE FINAL BATTLE

W 1995 roku, gdy PlayStation rozpoczynała swój triumfalny pochód przez japońskie sklepy, pierwsza część BATTLE ARENA TOSHINDEN była jedną z najczęściej kupowanych gier. Szła łeb w łeb z RIDGE RACER, prześcigając o 3 długości pierwszą odsłonę turnieju TEKKEN. Dobra to była gra, bo mógł w nią pograć właściwie każdy, niezależnie od preferencji, brakowało jej jednak głębi obecnej w innych trójwymiarowych mordobiciach. Po sequelu spodziewaliśmy się czegoś więcej, jednak oprócz poprawionej grafiki BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 nie wniosła niczego nowego do tematu i szybko zmarła. W połowie 1997 roku na rynek wkracza trzecia część cyklu zatytułowana BATTLE ARENA TOSHINDEN 3: THE FINAL BATTLE, wreszcie niosąca radykalne zmiany i oferująca graczom więcej zabawy.

W grze pojawiają się aż 32 postaci, częściowo znane z poprzednich turniejów. Powraca dziesięcioro wojowników, aby jeszcze raz stanąć do walki o tytuł najlepszego (Eiji, Kayin, Ellis, Gaia, Chaos, Rungo, Duke, Tracy, Mondo, Sofia), dzielnie towarzyszy im osiemnastka nowych postaci (Nagisa, David, Shikuku, Bayhou, Leon, Ten Count, Atahua, Tau, Shultz, Adam, Balga, Rachael, Toujin, Zola, Vermillion, Judgement, Miss Til i Culling) podzielonych według kryteriów znanych z TEKKEN 2. W ukryciu czeka też czworo bossów (znany już Sho oraz Abel, Veil i Naru). Wydaje się też, że centralną postacią w FINAL BATTLE jest Vermillion (wyeksponowany również na okładce i w intro). Autorzy pozwolili sobie tym razem na daleko większą swobodę włączając do mordobicia powykręcanych osobników z piłami spalinowymi, karabinami i granatami. Co najważniejsze, udało im się połączyć to wszystko bez specjalnych przegięć – strzelający z pistoletu Nagisa wcale nie ma przewagi nad walczącą przy pomocy swoich sztylecików Ellis.



Wersja Super Deformed wzorowana na VF Kids





TOSHINDEN 3 w niewielkim stopniu przypomina pierwowzór. Twórcy zaczerpnęli pełnymi garściami z dwóch salonowo–domowych hitów: TEKKEN 2 i FIGHTING VIPERS (kilkunastociosowe combosy sypią się co kilka sekund). Nie zapomniano o dominujących w dwóch poprzednich częściach cyklu „tanich chwytach" takich, jak Overdrive czy Desperation Move – dodano nawet kilka nowych sekwencji w postaci Rage Attack, Soul Bomb, Reversal czy Chain Combo. W TOSHINDEN 3 combosy są podstawą gry, a wykonuje się je lekko, łatwo i przyjemnie. Bez trudu początkujący gracz odpali pięciociosową serię, zaś po kilku godzinach treningu – „dycha" murowana. Bardzo często ekran błyska dziesiątkami wybuchów, ale taki jest właśnie urok tej gry. Wyeliminowano za to możliwość wyrzucenia przeciwnika za ring, dzięki czemu walka zawsze toczyć się będzie do upadłego. Wreszcie jest opcja zapisu gry.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 posiada dwie opcje wyświetlania grafiki i animacji: 30 i 60 klatek na sekundę. Wybierając wolniejszy wariant otrzymujemy grafikę niemal identyczną, jak w poprzednich dwóch częściach (tyle, że tekstury są lepsze), nato-

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3







miast przy opcji 60–klatkowej znikają wszystkie tekstury i cieniowanie w czasie rzeczywistym, sama gra jest jednak bardziej płynna i czytelna. Wydaje mi się, że grafikę uproszczono w stosunku do poprzedniej części – backgroundy są mniej przejrzyste i sprawiają wrażenie doklejanych nieco na siłę.

W ferworze walki, gracz zwracać będzie uwagę na to, co dzieje się na pierwszym planie, a tam dzieje się naprawdę dużo. Muzyka i efekty dźwiękowe, jak zwykle u Japończyków stoją na wysokim poziomie i znakomicie pasują do rozgrywającej się na ekranie jatki.

Poprzez wyróżnienie dwóch trybów graficznych autorzy podzielili grę na dwa warianty, dając równe szanse miłośnikom nieskomplikowanej wymiany ciosów, jak i lubującym się w technice, combosach i długich pojedynkach, starym wyjadaczom. W wyniku tego BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 powinna trafić w gust zarówno wielbicieli serii, jak i zatwardziałych fanatyków TEKKEN 2. Do czasu, aż pojawi się konwersja TEKKEN 3, SOUL BLADE służy za wyznacznik według którego będę oceniać nowe mordobicia. I dlatego właśnie TOSHINDEN 3 dostaje szóstkę, nic więcej.

TAKARA, 1–2 graczy, ocena 6/10









BATTLE ARENA NITOSHINDEN (TOSHINDEN KIDS)

Developerzy z TAKARA pozazdrościli koncernowi SEGA wariacji na temat super–deformed pod nazwą VIRTUA FIGHTER KIDS i stworzyli własną grę z „KIDS" w nazwie, oczywiście bazującą na postaciach występujących w serii TOSHINDEN. Screeny z gry prezentujemy jako swoistego rodzaju japońską ciekawostkę, raczej nie sądzę, aby gra została wydana w USA czy w Europie (w każdym razie fakt warto odnotować). Wszystkie postaci mają duże główki i małe ciałka, pokrzykują cienkimi głosikiami i śmiesznie machają maleńkimi mieczykami. Japonia to dziwny kraj i jeszcze dziwniejszy rynek...

Gulash















Długo czekałem na tę grę. Wprawdzie konwersja na konsolę Saturn znajduje się w sprzedaży od przeszło pół roku, ale nie dotarła do Polski. Premiera wersji PC zapowiadana była już na grudzień 1996, jednak z powodów znanych wyłącznie insiderom w Acclaim, X–MEN: CHILDREN OF THE ATOM uderza dopiero teraz. Uderza mocno, druzgocząc całą dwuwymiarową konkurencję, bo grę przygotowano starannie i z dbałością o szczegóły. W końcu to CAPCOM, mistrzowie drugiego wymiaru!

X–MANIA

Mutanci z X–MEN na całym świecie zyskali miliony zwolenników, regularnie dowiadujących się z komiksów o ich nowych przygodach. Oprócz komiksów w sprzedaży jest cała masa gadgetów związanych z bohaterami – od figurek i modeli do sklejania po koszulki i inne części garderoby. To nie pierwsza gra, w której występują bohaterowie X–MEN – wcześniej pojawiło się kilka tytułów na starsze kon-



COLOSSUS

Nazwisko: Piotr Nikolaievitch Rasputin
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 198cm / 227 kg
Nieprzyjaciele: Juggernaut, Shadow King, Marauders

[XM] Giant Swing	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Power Tackle	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Body Press	Dół+P (bicie leżącego)
[XA] Super Armor	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Super Dive	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3



PSYLOCKE

Nazwisko: Elizabeth Braddock
Przynależność: dobra (X–MEN)
Wzrost / waga: 180cm / 70 kg
Nieprzyjaciele: Mandarin

[XM] PsiFlash	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] PsiBlade Spin	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Chouhatsu	START [F1 lub F2]
[XA] Ninjitsu	Dół – Dół Tył – Tył – P/K
[HX] PsiThrust	Dół – Dół Przód – Przód – P1/P2/P3



CYCLOPS

Nazwisko: Scott Summers
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 190cm / 79 kg
Nieprzyjaciele: Mr. Sinister, Magneto, Juggernaut

[XM] Optic Blast	Dół – Dół Przód – P
[XM] Gene Splice	Przód – Dół – Dół Przód – P
[XA] Leg Throw	Dół Tył – Dół – Dół Przód – K
[HX] Mega Optic Blast	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Control Beam	Dół – Dół Tył – Tył – P



SENTINEL

Nazwisko: nieznane
Przynależność: zły
Wzrost / waga: 6 metrów / 30 ton
Nieprzyjaciele: wszyscy mutanci

[XM] Rocket Punch	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Sentinel Force	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Body Press	Dół+P (bicie leżącego)
[XA] Flying	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Plasma Storm	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3



ICEMAN

Nazwisko: Robert Drake
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 173cm / 66 kg
Nieprzyjaciele: Magneto, Juggernaut, Apocalypse

[XM] Ice Beam	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Ice Avalanche	P+K (P1+K1, P2+K2)
[XA] Ice Fist	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Arctic Attack	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3



SILVER SAMURAI

Nazwisko: Kenichiro Harada
Przynależność: zły
Wzrost / waga: nieznane/nieznane
Nieprzyjaciele: Wolverine

[XM] Shuriken	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XA] Blink	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XA] Tohgi	Dół – Dół Tył – Tył – P1/P2/P3
[XA] Bushin	Dół – Dół Tył – K1+K2+K3
[HX] RaiMeiKen	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Triple Shuriken	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3



OMEGA RED

Nazwisko: Arkady Russovitch
Przynależność: zły
Wzrost / waga: 198cm / 136 kg
Nieprzyjaciele: X–MEN

[XM] Cardbonadium Coil	Dół – Dół Przód – Przód – P/K
[XM] Omega Strike	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Chouhatsu	K2 – P1 – Dół – K1 – P2
[XA] Death Factor	Coil – P
[XA] Energy Drain	Coil – K
[HX] Omega Destroyer	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

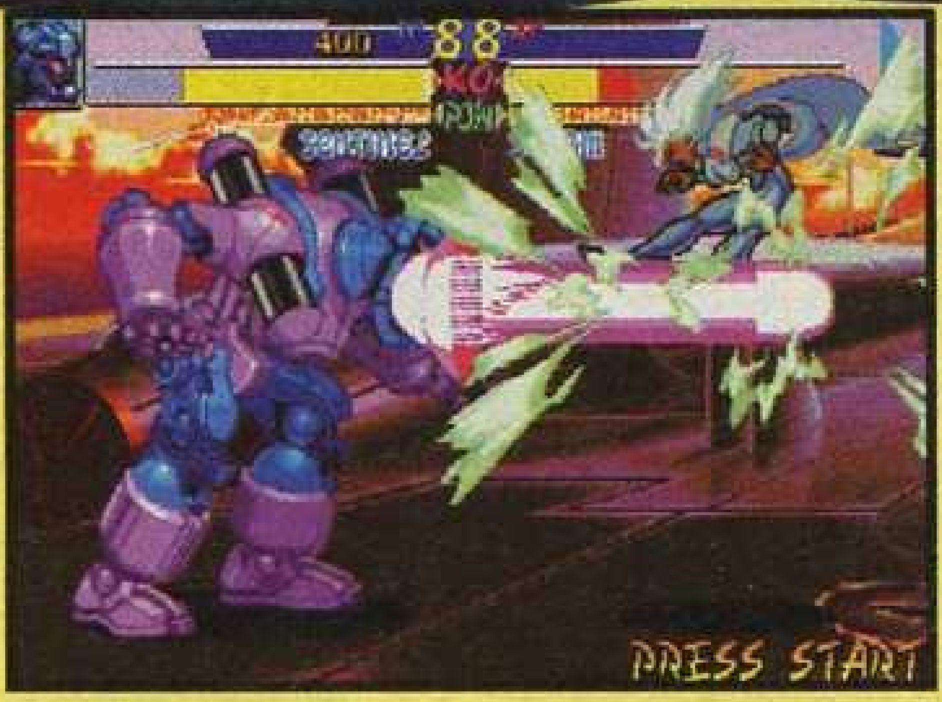


SPIRAL

Nazwisko: Rita
Przynależność: zła
Wzrost / waga: nieznane/nieznane
Nieprzyjaciele: X–MEN

[XM] Sword Toss	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Six-Hand Grapple	Dół – Góra – P
[XA] Sword Explosion	Dół – DółPrzód – Przód – K
[XA] Various Dances	Dół – Dół Tył – Tył – P1/P2/K1/K2/K3
[HX] Metamorphosis	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

X-MEN™
CHILDREN OF THE ATOM



sole. X–MEN: COTA jest jednak pierwszym tradycyjnym mordobiciem z długiej linii produktów CAPCOM wpuszczającym do grona fighterów amerykańskich bohaterów – do tej pory przywilej ten zarezerwowany był wyłącznie dla postaci wykreowanych w Japonii. Automat X–MEN: CHILDREN OF THE ATOM okazał się sporym sukcesem, szybko więc powstała kontynuacja w postaci MARVEL SUPER HEROES, w której wymieniono część bohaterów na nowych (np. Volverine vs Spider–Man, czy też Cyclops vs Captain America). Najnowszą grą jest debiutujący właśnie w salonach gier X–MEN vs STREET FIGHTER, czyli popularny w komiksach crossover dwóch światów.



LUDZIE SPOD ZNAKU X

W X–MEN: COTA występują trzy typy ciosów specjalnych. Pierwszy gatunek, zwany po prostu X– Moves to ciosy, które można wykonać w każdej chwili. Drugi – X–Abilities – staje się dostępny dopiero, gdy pasek mocy znajdujący się tuż pod licznikiem energii postaci wejdzie na drugi poziom mocy (2/3 całości). Ostatnia grupa ciosów, Hyper–X dostępna jest dopiero przy naładowanym na full pasku mocy (w rozpisce ciosów występują kolejno jako XM, XA i HX). Podobnie jak w każdej z gier CAPCOM występuje sześć przycisków fire (3 razy punch i 3 razy kick) oraz niezliczona ilość combosów, które nie są zaprogramowane (przeprogramowane = sucks!). Zapis P1+P2+P3 oznacza, że trzeba wcisnąć wszystkie trzy przyciski odpowiedzialne za ręce – zakupiony, przy okazji SAMURAI SPIRITS i FATAL FURY 3, joypad okaże się tu niezastąpiony. Jatka, która ma miejsce na ekranie, po prostu nie ma sobie równych – wszystkie ciosy specjalne wyglądają pięknie.





X-FILE

Na kompakcie znajdują się dwie wersje gry przeznaczone dla komputerów z 8 MB i 16 MB pamięci oraz specjalna wersja wyciskająca z PeCeta potężną porcję mocy – pracująca w 32 tysiącach kolorów na 16 MB pamięci. Gra działa w podwyższonej rozdzielczości 300x400, dokładnie odwzorowując popularny automat. Cała grafika w X–MEN: COTA została pieczołowicie przygotowana przez rysowników z firmy MARVEL. Animacja postaci wygląda doprawdy wspaniale, przebija nawet SAMURAI SPIRITS i STREET FIGHTER ALPHA 2. 30 klatek na sekundę, mogę się założyć!

Ekipa X–MEN, a w szczególności Logan (Wolverine) należą do moich ulubionych bohaterów komiksowych, tym bardziej cieszę się z ich doskonałego wejścia na ekrany monitorów. Gra X–MEN: CHILDREN OF THE ATOM z całą pewnością przypadnie do gustu fanatykom mordobić. Wydostający się z kompaktu miód wycieka każdym otworem komputera, bo X–MEN: COTA jest po prostu znakomitą konwersją doskonałej gry, w której komiksy firmy MARVEL ożywają na ekranie monitora.

Drążąc głęboko wersję BETA, nabrałem podejrzeń, które potem przerodziły się w pewność: X–MEN: COTA pracuje na napisanym specjalnie na PC emulatorze automatu CPS–2 (na którym hulają także STREET FIGHTER ALPHA i MARVEL SUPER HEROES). Czy trzeba coś dodawać? Panowie, szybciej z tymi konwersjami!!!

Gulash

Acclaim

DYSTRYBUTOR PC – CD Projekt — CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS — Min. Pentium 90, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



STORM

Nazwisko: Ororo Munroe
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 180cm / 58 kg
Nieprzyjaciele: Shadow King, Brood

[XM] Typhoon:	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Lighting Attack	P+K (P1+K2, P2+K2)
[XA] Flying	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[XA] KazeOKoshi	Dół – Dół Tył – Tył – K1+K2+K3
[HX] Lighting Storm	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Hail Storm	Dół – Dół Przód – Przód – Start [F1 lub F2]



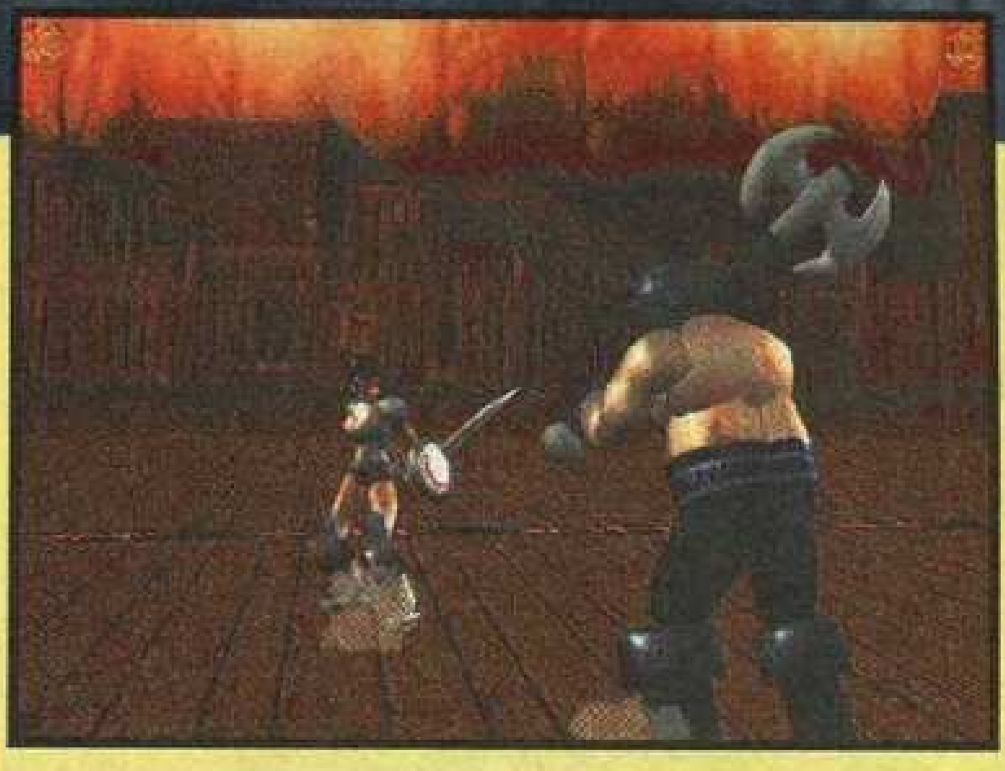
WOLVERINE

Nazwisko: Logan
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 160cm / 88 kg
Nieprzyjaciele: Sabretooth, Silver Samurai

[XM] Tornado Claw	Przód – Dół – Dół Przód – P
[XM] Drill Claw	P+K (P1+K1, P2+K2)
[XM] Couhatsu	P1 – K2 – K2 – P3 – P2
[XA] Berserker Charge	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[XA] Healing Factor	Dół – Dół Tył – Tył – K1+K2+K3
[HX] Berserker Barrage	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3









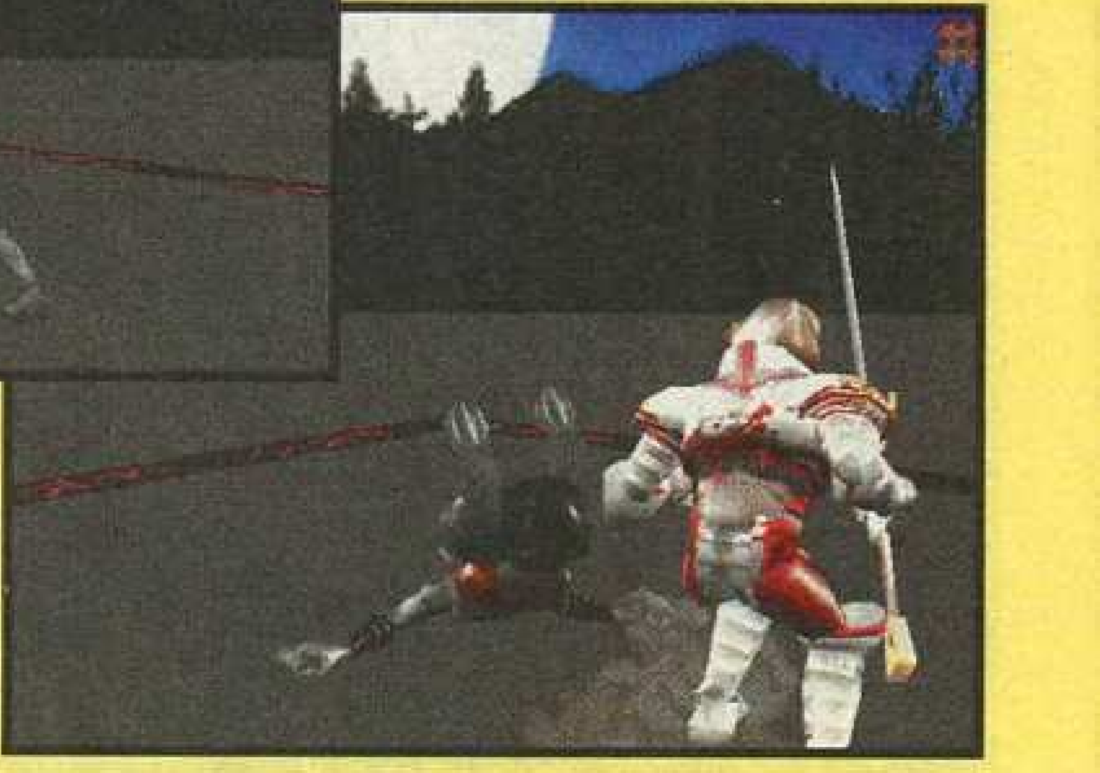
IRON & BLOOD
WARRIORS OF RAVENLOFT

IRON & BLOOD to trójwymiarowe mordobicie, w które developerzy z TAKE 2 starali się wpompować świat Ravenloft, znany doskonale miłośnikom gier RPG. Jest to też próba ożywienia skostniałego nieco gatunku, poprzez wprowadzenie nowych, nieobecnych do tej pory w mordobiciach elementów, takich jak punkty doświadczenia czy też magiczne przedmioty zabierane pokonanym i wykorzystywane później w walce. Przedstawiona w dobrze przygotowanym intro fabuła gry przedstawia się następująco: dawno temu hrabia Strahd von Zarovitch wypędził do mrocznego wymiaru okrutnego lorda Sotha. Tysiące lat później Soth organizuje ekipę ośmiu złych wojowników i wysyła ją, aby zgładziła hrabicza, uwalniając tym samym lorda. Strahd dowiaduje się o niecnych planach Sotha i wynajmuje ośmiu dobrych wojów, mających przeciwstawić się złej sile.

Szesnastka wojujących przedstawia się ciekawie – są tu m.in. wilkołak, kat i czarodziej z twarzą pedofila oraz elfia pannica o bujnych kształtach i jednoręki krasnolud z ogromnym toporem. To wszystko, co w IRON & BLOOD znalazłem interesującego.

Grafika ssie. Co z tego, że oprócz standardowych 320x200 (prawdziwy horror!) i 640x480 (nieco lepiej) można grać w rozdzielczości 800x600 a nawet w 1024x768, skoro gra w tych trybach przypomina stare, niekoniecznie dobre czasy, gdy w domach królowały komputery 386. Zresztą nawet wymienione wyżej rozdzielczości nie ukrywają obskurności pojawiającej się grafiki, brzydkich aż do bólu backgroundów czy żenująco animowanych wojowników. Muzyka nie przypomina klimatów znanych z mordobić ani z gier RPG, to jakieś ostre rzężenie na gitarach z gostkami wykrzykującymi ochrypłymi głosami bluźnierstwa i zaklęcia w tle. Nie miałbym nic przeciwko (to pewnie płyty Michaela J. puszczane od tyłu), gdyby tylko dało się coś usłyszeć... Niestety, jakość muzyki jest koszmarna i jedyne co słychać to okrutny, drażniący bełkot. Efekty dźwiękowe po prostu śmieszą.





Po zapoznaniu się z klawiszologią przeżyłem szok; w życiu nie widziałem czegoś bardziej idiotycznego. Do sterowania bohaterem używa się kilkunastu klawiszy rozlokowanych z lewej bądź też z prawej strony klawiatury. Oprócz kursorów potrzebne są jeszcze: Enter, Shift, Insert, Minus, Plus, 7, 3, Print Screen, Num Lock, /, *, Backspace. Nawet wygimnastykowany i zaprawiony w walce człowiek – guma nie ma szans zwyciężyć z debilizmem developerów, bowiem klawiszy nie można przedefiniować. Jedynym wyjściem jest joypad, lecz czy widzieliście kiedykolwiek joypad z 12 przyciskami fire? To jeszcze nie koniec atrakcji, gwoździem do trumny IRON & BLOOD jest kompletny kretynizm komputerowych przeciwników. Wszystkie ciosy specjalne można potłuc o kant stołu – każdego przeciwnika bez trudu można pokonać wciskając rytmicznie dwa przyciski (razem, na przemian, razem, osobno, razem, na przemian itd itp). Grę można ukończyć w kilkanaście minut. W przypadku mordobicia to nic złego, ale tylko jeśli gra prezentuje klasę TEKKEN lub VIRTUA FIGHTER. Szczerze wątpię, by ktoś za pół roku pamiętał przedstawiony w IRON & BLOOD świat Ravenloft.







IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT to kolejny przykład, że w przypadku gry komputerowej nie wystarczy jedynie dobry pomysł. Aby gra była miodna, trzeba dopracować każdy, najmniejszy nawet detal, choćby nawet coś tak pozornie nieistotnego, jak sterowanie bohaterem. W IRON & BLOOD zawodzi niemal wszystko, szkoda nam miejsca na drukowanie pełnej listy ciosów. Trudno się nie zdenerwować, gdy reklamowana jako znakomita i przełomowa gra okazuje się kompletną kiłą. To zdecydowanie najgorsze mordobicie w jakie grałem w całym życiu, totalna pomyłka! Patrząc na produkty pokroju IRON & BLOOD nie można dziwić faktom, które mówią, że firma ACCLAIM stoi na krawędzi bankructwa. Ocena 2 jedynie za pomysł z punktami doświadczenia i magicznymi przedmiotami.

Gulash

Acclaim

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT	CENA: –00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY	
SONY PLAYSTATION – NIEZNANY	CENA: –00
PC DOS/WIN	Min. P90, 16 MB RAM
PSX	

OCENA: 2/10





STREET FIGHTER 3

STREET FIGHTER 3 trafił już do salonów gier na całym świecie! Po raz kolejny wieczni przyjaciele a zarazem rywale, Ryu i Ken, stają na ulicy, aby stoczyć pojedynek rozstrzygający o tym, kto jest mistrzem. Czarodzieje z CAPCOM przygotowali osiem zupełnie nowych postaci, które po raz pierwszy praktycznie nie mają wiele wspólnego ze swoimi poprzednikami pojawiającymi się w serii na przestrzeni lat.

W jaki sposób gra się w STREET FIGHTER 3? Przed walką każdy z graczy ma możliwość wybrać jedno (spośród trzech lub nawet czterech wariantów) super–combo zwane Super Arts, które ma zamiar użyć podczas pojedynku. Na ekranie wyświetlona jest wtedy odpowiednia sekwencja ciosów; co ułatwia życie mniej doświadczonym graczom. W samym mechanizmie gry można dostrzec wiele zmian, między innymi rosnący pasek oszołomienia przeciwnika (gdy pasek dojdzie do końca, nieprzyjaciel zacznie się kiwać z gwiazdkami nad głową). Ów pasek informuje o nadchodzącym momencie na stuprocentowo celne super-combo. Jest także ofensywny blok, coś jak counter lub reversal w mordobiciach 3D – jego zastosowanie wiąże się z całkowitą zmianą przyjętej przez gracza w poprzednich częściach taktyki. Występują tu: podwójnie wysoki wyskok, błyskawiczne odskakiwanie oraz podbieganie plus powrót podstawowych dla serii combosów „two–in–one" (ostatni cios wchodzący w przeciwnika rozpoczyna sekwencję specjala). Jak już wcześniej wspomniałem, grafika i animacja nie mają sobie równych w jakiejkolwiek innej dwuwymiarowej grze obecnej na rynku. W STREET FIGHTER ALPHA 2 animacja Ryu rzucającego fireballa (hadoken) składała się z 5 klatek, w SF3 ta sama sekwencja ma ich aż 15! W istocie zawartość klatek animacji w SF3 ponad dwukrotnie przerasta wszystkie poprzednie części razem wzięte!!! Wiadomo, że NINTENDO prowadzi z CAPCOM rozmowy na temat konwersji gry na konsolę Nintendo 64, natomiast jej pojawienie się na mniejszych, 32–bitowych braciach wydaje się oczywiste i jest jedynie kwestią czasu. SF3 to zupełnie nowa jakość w kwestii dwuwymiarowych mordobić, które może odeszły na drugi plan, nie zniknęły jednak całkowicie z rynku!

Gulash







Capcom

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY	CENA: –,⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY	
PC DOS/WIN	Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10











Ryu (z lewej) i Ken (z prawej) bracia czy wrogowie???



RIOT

Dotychczas miałem przyjemność rozkoszować się dwiema interesującymi pozycjami z zakresu futurystycznych gier sportowych, za jakie z pewnością można uznać SPEEDBALL 2 oraz HYPER BLADE. Dociekliwi gracze i miłośnicy sportu pamiętają, że ich zasady były kombinacją wielu gier zespołowych, chętnie uprawianych i oglądanych przez widzów na stadionach oraz przed telewizorami. Taki SPEEDBALL 2 był połączeniem piłki ręcznej i hokeja na lodzie, zaś HYPER BLADE piłką ręczną z elementami wolnej amerykanki. Obie te gry łączył ze sobą olbrzymi ładunek brutalności, który autorzy uznali za punkt wyjścia dla koncepcji komercyjnego hitu. Zresztą, kto z nas nie zagrałby w szczypiorniaka polegającego na lutowaniu przeciwnika?





Z tego założenia wyszli też wydawcy najnowszej futurystycznej gry sportowej RIOT, która łączy wspomniane elementy w zgrabną całość. Mecze rozgrywa się z komputerem lub kolegą w trzech trybach: mecz towarzyski, liga oraz turniej sytemem pucharowym. Gracz dysponuje czteroosobową drużyną – po dwóch obrońców i napastników. Rywalizacja toczy się na prostokątnym boisku, ogrodzonym zaokrąglonymi na krawędziach bandami, co do pewnego stopnia przypomina plac gry do hokeja na lodzie. Na środku powierzchni boiska narysowane są trzy koncentryczne okręgi o rosnącym promieniu. W zależności od tego, z którego okręgu zdobywasz bramkę, zyskujesz różną liczbę punktów – maksymalnie trzy w jednym podejściu. Aby wygrać, musisz po prostu zdobyć więcej od przeciwnika bramek (punktów) w regulaminowym czasie. W przypadku remisu następuje dogrywka. Mecze podzielone są na dwie połowy. Po zakończeniu połówki następuje klasyczna zmiana stron – zupełnie jak w piłce nożnej i koszykówce.

Zdobycie bramki to nie taka prosta sprawa, jak by się wydawało. Po pierwsze, kiedy twój zawodnik przechwyci już świetlistą piłkę, musi ją zanieść w specjalne miejsce, podobne do zwykłej bramki. Dopiero w ten sposób uaktywnia piłkę (mieni się ona innym kolorem) i może już dostarczyć ją na środek placu gry w celu zdobycia punktu. Zdobywa go, gdy uda mu się zetknąć piłkę z obręczą zawieszoną wysoko nad centralnym punktem boiska.







Ta z pozoru skomplikowana gra już po pierwszym kontakcie okazuje się banalna i przyjazna w obsłudze, głównie za sprawą brutalnych rozwiązań stosowanych w ataku i w obronie. Aby przejąć piłkę, zawodnik musi wykonać bolesny wślizg w przeciwnika znajdującego się w jej posiadaniu. Zaatakowany w ten sposób koleś zazwyczaj traci i równowagę, i piłkę. Szkoda, że zmasakrowany zawodnik nie opuszcza boiska na noszach, jak w SPEEDBALL 2. Wiadomo przecież, że największe emocje wywołują bezpardonowe ataki i widok plujących krwią, knockoutowanych koleżków. Na szczęście pojedynki utrzymywane są w szybkim tempie i tylko na moment przerywają je zdobyte punkty lub końce połów.

Szybkiemu tempu rozgrywania meczów sprzyja wielowidokowe ukazanie placu gry. Możliwe jest statyczne obserwowanie wydarzeń na boisku z punktu zawieszonego na widowni lub dynamiczne, przy pomocy kamery podążającej jak cień za piłką. Mnie jednak nie przypadły do gustu ani wirujące kamery, ani widoki z lotu ptaka. Najlepszy jest widok wybierany automatycznie przez komputer. Ale cóż – gracz płaci, gracz wymaga, więc trzeba wykonywać zbędną robotę.

Grze akompaniują zróżnicowane dźwięki i fatalna muzyka. Po kilku minutach miałem dość nudnego, gitarowego rzępolenia, które zupełnie nie oddaje klimatu future. Wykrzykiwane bez przerwy komentarze oraz odgłosy z boicha również nie reprezentują zbyt wielkiej klasy. Jedynie grafika oraz efekty świetlne zasługują na uznanie. Niestety, aby je podziwiać, trzeba mieć chyba Pentium Pro, bowiem słabsze maszyny radzą sobie ze wszystkim jedynie w niskiej – czytaj: obrzydliwej – rozdzielczości. Ale nawet super maszynka wartości Mercedesa nie jest w stanie przekonać mnie do RIOT. Ta gra jest po prostu nudna, mało ciekawa i pozbawiona miodu. Mecze są schematyczne, zasady kulawe i nad wszystkim unosi się ponure widmo braku koncepcji. Niby wszystko jest jasne, niby grafika jest ładna, ale w kategorii futurystycznych gier sportowych niepodzielnie rządzi HYPER BLADE, któremu przyznałbym nawet 10 punktów, gdyby nie denominacja ocen i nożyce wybrednych redaktorów.

Wicik

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –ºº
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 3/10





NCAA'97
FINAL FOUR BASKETBALL



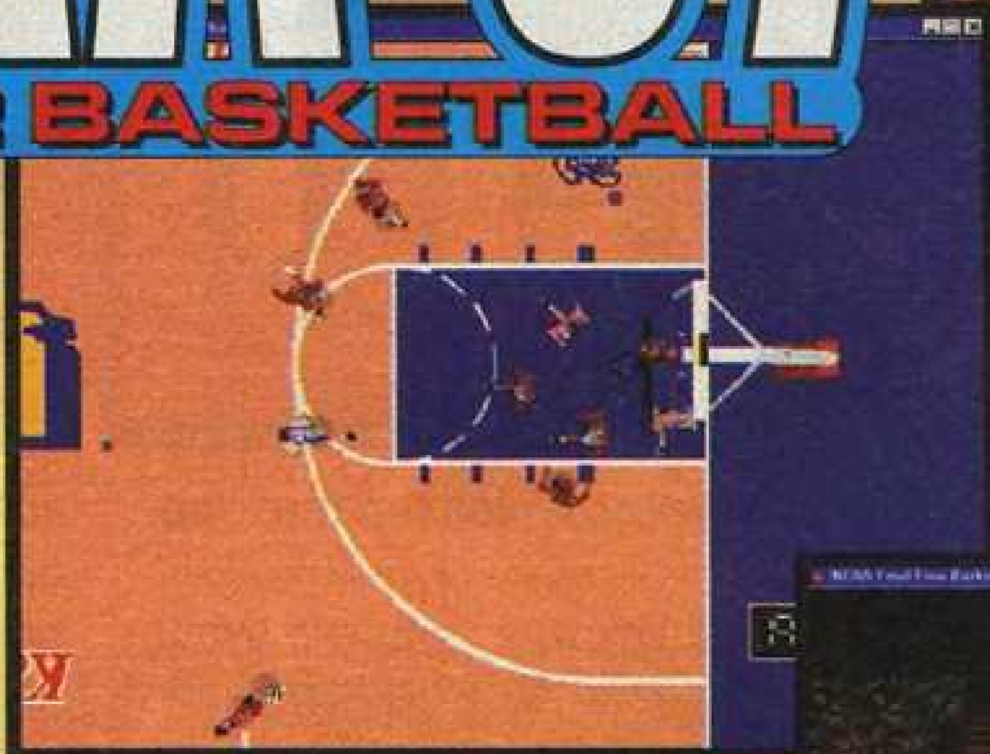




Praktycznie wszystkie europejskie drużyny narodowe z Polską włącznie mają kłopoty podczas meczów z amerykańskimi zespołami uniwersyteckimi. Powodów jest kilka. Grają w nich przyszli gwiazdorzy NBA, drużyny trenują najlepsi fachowcy, w rozgrywki wpompowane są spore pieniądze, zaś w Stanach basket uprawiają czynnie tysiące białych i miliony czarnych kolesi.

Firma MINDESCAPE wydała trzecią koszykówkę opartą w całości na amatorskich, uniwersyteckich rozgrywkach NCAA.

Poprzednie były wydane na świat dzięki inicjatywie GT Interactive, ale mają z Final Tour'97 jedynie wspólny tytuł i tematykę. Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy spragnionych mocnych wrażeń wywołanych ostrym, zręcznościowym młoceniem. Nie oferuje takich bajerów, jak granie po sieci czy przez Internet, co w roku 1997 spotka się z jednoznacznie negatywnym odbiorem. Zawiera za to kilka możliwości ciekawych rozgrywek w postaci pojedynczego meczu, tury play–off oraz całego sezonu z rundą zasadniczą i play–off włącznie. Do wyboru masz jedną z drużyn uniwersyteckich podzielonych na 2 konferencje, które z kolei dzielą się jeszcze na 4 dywizje. Każda drużyna ma charakterystyczne barwy, stroje, halę oraz własnych zawodników ze zróżnicowanym poziomem gry określanym przez kilkanaście wskaźników. Dowiadujesz się z nich o cechach motorycznych zawodników i umiejętnościach, które z kolei możesz wykorzystać w meczach. Sterowanie zawodnikami i samo granie nie sprawia trudności, dzięki czterem przyciskom akcji i czterem kierunkowym. Taki system idealnie sprawdza się na parkiecie. Przed wybiegnięciem pierwszych piątek będziesz miał możliwość ustawienia drużyny, wyboru taktyki w ataku i oczywiście obronie. W tym miejscu należą się brawa dla autorów, którzy popisali się udostępniając kilkadziesiąt kombinacji w ustaleniu strategii drużyny. Jeśli nie masz ochoty zaprzątać sobie tym głowy, zostaw tę działkę uczynnemu komputerowi. Mnie nie chciało się za każdym razem gmerać w systemach menu w przeciwieństwie do mojego koleżki, którego całkowicie to pochłonęło.

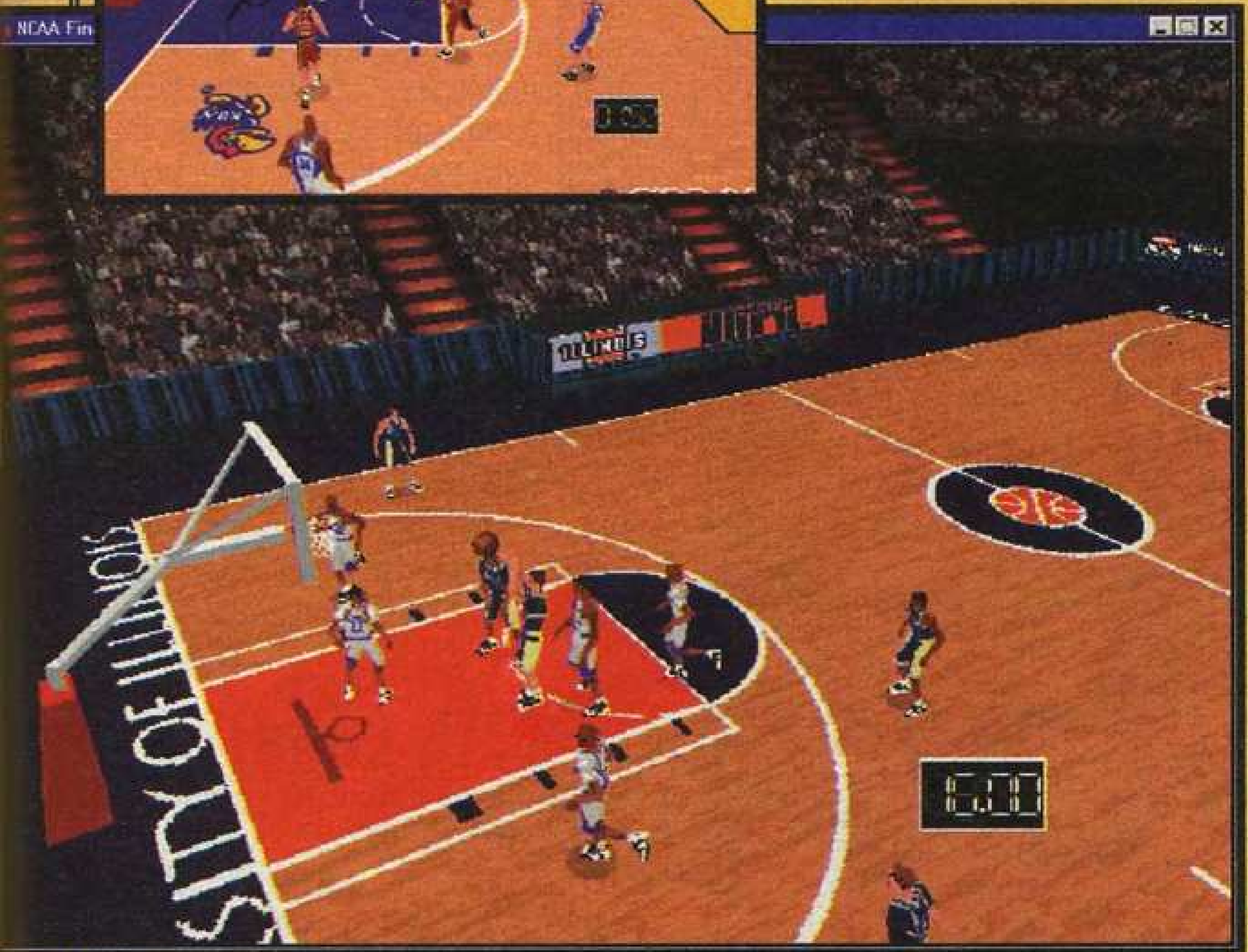






Po ustaleniu składu i wytypowaniu pierwszej piątki, przyjdzie czas na pojedynek na parkiecie. Szkoda, że odbywa się on bez efektownych prezentacji – od razu przechodzi się do rzeczy – gwizdek sędziego i jazda! Zawodnicy są już na parkiecie! Od razu uwagę przykuwa starannie wykonana grafika i wyśmienicie, przy pomocy znanej techniki Motion Capture, animowani koszykarze. Jednak największym atutem są wektorowi zawodnicy zbudowani z obiektów 3D. Przypominają żywych ludzi, uganiających się za skórzaną piłą. Dzięki temu fantastycznie się poruszają, biegają, wykonują precyzyjne zwody, naskoki oraz niesamowite paczki. Slum Dunki są bardzo ładne, momentami aż za ładne, bo sprawiają wrażenie jakby w telewizji leciał pokaz baletowy polegający na wsadzaniu piłki do kosza. Szczerze powiedziawszy to ta gra aż mierzi dokładnością i precyzją zawodników, ponieważ po pewnym czasie staje się to monotonne. Pozostając przy wadach wydaje mi się, że za mało jest tutaj widowiskowego basketu, który powinien rozpalać graczy do białości. Gra od razu wyjawia swoje sekrety nie pozostawiając żadnych smaczków czy sekrecików do odkrycia w kolejnych miesiącach młócenia.





Przy grafice wyświetlanej w wysokiej rozdzielczości, grę charakteryzuje płynna animacja, jednak nie jest ona tak szybka, jak w przypadku NBA HANGTIME, która nie pozostawia graczowi ani sekundy na myślenie. Jeśli nie lubisz szybkich i dynamicznych gier sportowych lub masz naturę anemika to jesteś w raju, bowiem przed długim przygotowywaniem akcji zaczepnej nie jest w stanie powstrzymać cię żadna siła. Wystarczy dobrze się zastawić ciałem, następnie wykonać zwód, a piłka sama będzie wędrowała po obwodzie zbliżając się w okolice kosza.

Do dyspozycji masz cztery widoki z trzema zbliżeniami na parkiet, co w sumie daje dwanaście kombinacji ustawienia kamery. Niestety, kamery nie są tak dynamiczne, jak w grach E.A. SPORTS, nie wirują i nie podążają jak cień za piłką. Poruszają się leniwie po dwuwymiarowej płaszczyźnie na tyle, aby piłka nie uciekła poza ekran. Komentarze również nie są zbyt specjalne, bo komentator ma zawsze tę samą barwę głosu bez względu na wynik i przebieg spotkania – zupełnie jakby robotę tę zlecono emerytowi, którego nic już nie rusza.

Dla zwolenników koszykówek NCAA FINAL TOUR'97 powinien być propozycją nie do pogardzenia. Jarusy zakochane we wszelkich odmianach NBA JAM powinni sobie tę grę darować. Co mają zrobić ci, którzy są w środku?

Wicik

Mindscape

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –,ºº
PC WIN'95 Min. 486 DX4/100, 8 MB RAM

OCENA: 5/10









HELICOPS

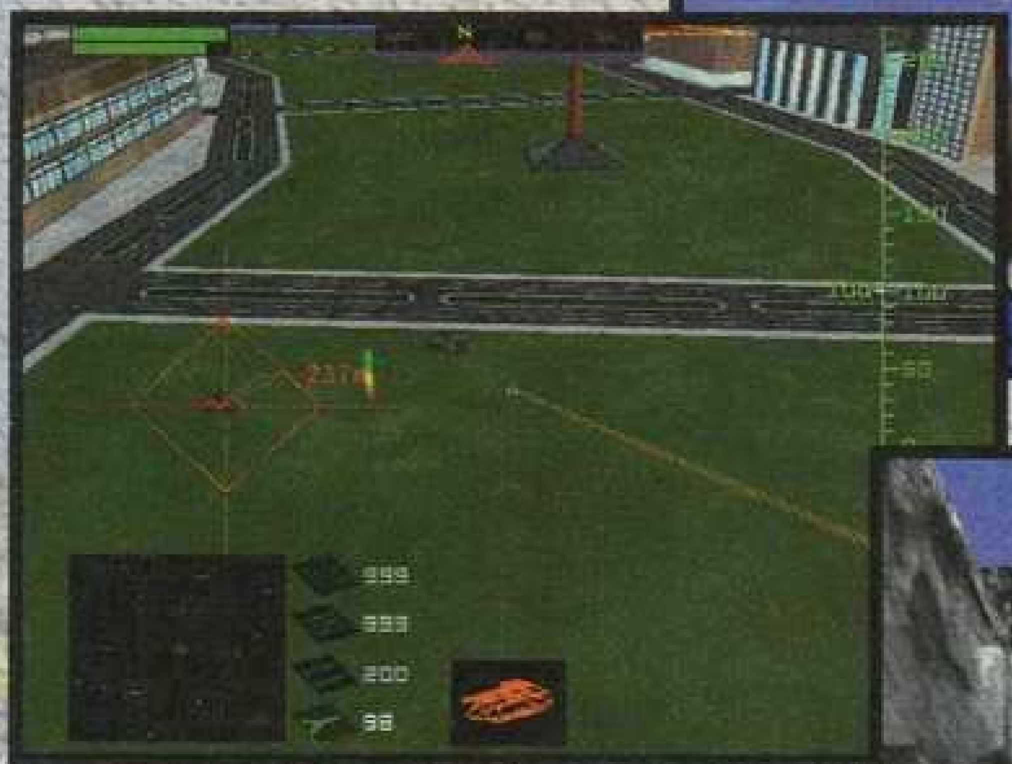
Równocześnie z opisywanym w bieżącym numerze G–NOME, firma 7TH LEVEL wprowadziła na rynek HELICOPS – strzelaninę utrzymaną w konwencji symulatora. Wydaje się, że po kilku średniej klasy produktach, koncernowi udało się wreszcie ustatkować, bo obie nowe propozycje są po prostu dobre.

Akcja gry rozpoczyna się w roku 2015 – specjalna jednostka policji zwana Helicops stoi na straży bezpieczeństwa publicznego. Składający się z pięciu pilotów i tyluż maszyn oddział ma za zadanie dać porządnego łupnia wszystkim terrorystom, od których roi się w Japonii. Rozpoczynając grę trzeba wybrać jednego z pilotów, przy czym nie należy sugerować się jedynie facjatą – każdy z pilotów preferuje inną taktykę walki, każdy ma swój ulubiony typ śmigłowca. Dalej gracz musi wybrać jedną z czterech kampanii (każda z nich to kilka misji). Ostatnią przed rzuceniem się w wir walki opcją jest wybór maszyny, na której przyjdzie kosić terrorystów. Spośród pięciu śmigłowców bardzo łatwo wybrać najbardziej odpowiadający. Od małego i zwinnego helikopterka Ninja, który nie posiada zbyt wielkiej siły rażenia – po jego zupełne przeciwieństwo – olbrzymiego, unoszącego setki rakiet i ładunków wybuchowych, lecz powolnego i niezgrabnego Brutusa (jest cała gama pośrednich modeli). Po zatwierdzeniu opcji można rozpocząć właściwą zabawę. Briefing przed każdą misją bardzo dokładnie wyjaśnia jej priorytety – zniszcz, zniszcz, zniszcz.

Poruszając się po cybermieście przyszłości trzeba zwracać uwagę właściwie jedynie na własny pancerz – energię i amunicję można regenerować znajdując sprytnie porozmieszczane power–upy.

Kokpit śmigłowca symuluje symulator – na dole znajduje się radar, który oprócz kierunku i odległości, w jakiej znajdują się obiekty nieprzyjaciela pokazuje także ich wysokość (bardzo sprytne, plus i minus) i trzeba powiedzieć, że częściowo mu to wychodzi. Dla osób preferujących szybką i efektowną walkę, przewidziano możliwość wyłączenia instrumentów oraz kilka widoków z zewnątrz (za/przed pojazdem). Ogólnie gra się fajnie, bo jest do czego strzelać, jest gdzie latać i jest co oglądać. Bez trudu można też odróżnić trzy poziomy trudności – Easy to po prostu przyjacielska strzelanina, zaś Hard to już bardziej symulacja. Jest też opcja Multiplayer – w grę wchodzi kooperacja jak i deathmatch.





Oprawa graficzna HELICOPS jest bardzo ładna i staranna. Wygląda na to, że przy produkcji HELICOPS i G–NOME wykorzystano ten sam engine 3D, który jest po prostu dobry. Wszystkie występujące obiekty takie, jak ruchome pojazdy i budynki są trójwymiarowe i teksturowane.

Najważniejszy jednak jest fakt, że z włączonymi na max wszystkimi detalami gra pracuje bardzo szybko i płynnie już na komputerze z procesorem Pentium 133 (ha, ha). Wykorzystany w grze engine nie jest może szczytem techniki, dla mnie liczy się jednak fakt, że pracujący nad produktem developerzy nie wybiegli zbyt daleko w przyszłość (do Pentium 200 MMX), i zatroszczyli się o to, aby gra pracowała szybko już na przeciętnej maszynie grającej. Dźwięk robi równie pozytywne wrażenie, w szczególności doskonale brzmi digitalizowana mowa w animowanych sekwencjach i podczas odpraw przed kolejnymi misjami. Warto też zwrócić uwagę na coraz częściej wykorzystywany w grach efekt pozycjonowania dźwięku (słychać, że coś nadlatuje z lewej lub z prawej strony), obecny także w HELICOPS. Ach tak, w grze jest cała masa mangowej grafiki.



HELICOPS nie jest symulacją i nie ma ambicji nią być. To po prostu dobra, solidna strzelanina z ukłonem w stronę amatorów symulacji; nieco większym niż miało to miejsce w przypadku INDEPENDENCE DAY. Identycznie jak w G–NOME, gracz nie musi uczyć się na pamięć klawiszologii – amator strzelaniny miło spędzi czas nie wgłębiając się w tajniki sterowania maszyną, podczas gdy może to zrobić osoba z zacięciem do symulacji. Nie mogę pozbyć się nieodpartego wrażenia, że HELICOPS to G–NOME w powietrzu i odwrotnie, G–NOME to HELICOPS na ziemi. Obie gry są bardzo dobrymi produktami, graczowi pozostaje tylko trudny wybór: mech czy śmigłowiec, a może oba naraz?

Gulash





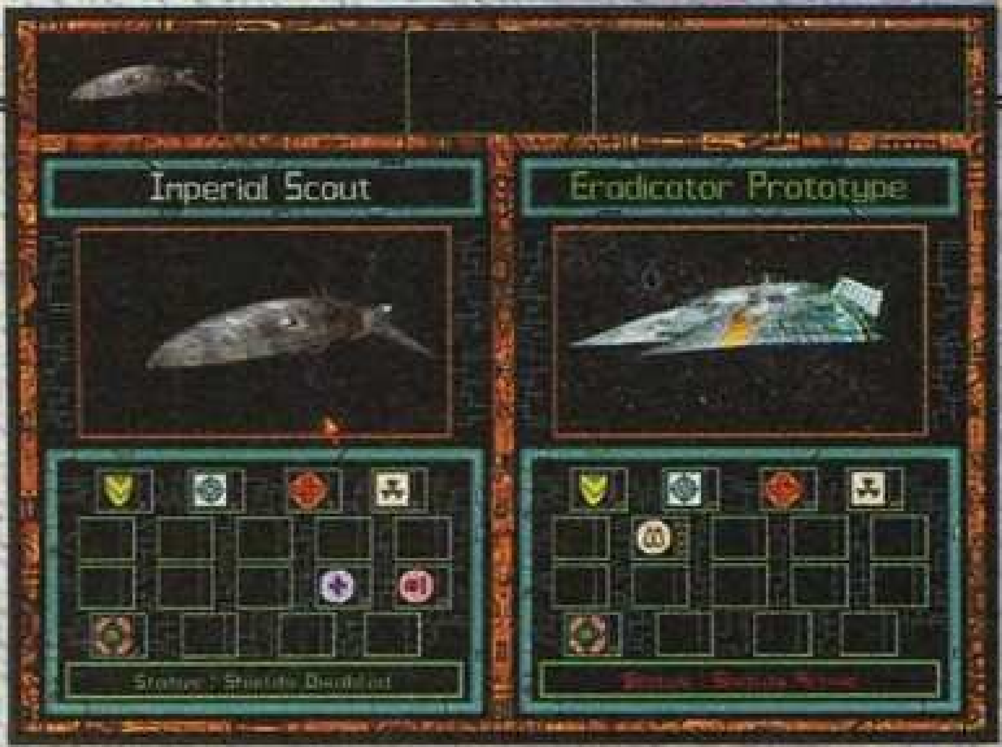
7th Level

DYSTRYBUTOR PC – TECHLAND | CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN | Min. P100, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

DEMO – CD'43

ALPHA STORM





W ciągu ostatnich kilku miesięcy ukazało się kilka wznowień gier znanych z lat, kiedy to szczyt osiągnięć technicznych stanowił Atari 65XE. Starsi gracze z pewnością pamiętają jedną z lepszych gierek wydanych na tę platformę: THE LAST STAR FIGHTER. I oto na PeCeta ukazała się jej nowa wersja – ALPHA STORM, wzbogacona o elementy szybkiej grafiki 3D. Grę można podzielić na dwa etapy. Pierwszy, znany z Atari, polega na rozbijaniu się po systemach planetarnych, podróżach międzygwiezdnych i niszczeniu napotkanych statków jakiegoś tam imperium. Drugi, na eliminacji załogi owych statków.





Walka pomiędzy statkami odbywa się na osobnym, pseudotrójwymiarowym ekranie. Zanim przystąpi się do wymiany uprzejmości z intruzem, można spróbować przejąć nad nim zdalną kontrolę za pomocą hackera, jeśli się takowego ma na pokładzie. Inne rozszerzenia (zdobyczne) umożliwiają między innymi szybki, taktyczny (oczywiście) odwrót. Wygrywa ten, kto szybciej strzela, ma mocniejsze lasery i tarcze. Spadek wartości tarcz przeciwnika do zera jest równoznaczny z wyłączeniem jego systemów obronnych. To samo dotyczy Eradicatora – dowodzonego statku. Jeśli stracisz tarcze, momentalnie następuje abordaż sługusów imperium, gotowych wykraść tak ciężko zdobyte urządzenia. Jeśli jednak ty jesteś zwycięzcą – decyzja, czy wchodzić na pokład wroga, należy do ciebie. Po teleportacji jesteś zdany wyłącznie na swój refleks i zapas mana, ponieważ po jego wyczerpaniu byle żołnierzyk może posłać cię do krainy wiecznych łowów. Ta część gry odbywa się w pełnym 3d. Niestety programiści nie zadbali o to, by przeciwnicy byli również w pełni trójwymiarowi – są płascy jak ściana. W dodatku oglądani w powiększeniu, z bliska, rozpadają się na piksele rozmiarem przewyższające najmniej wyrafinowane klony DOOM.

Prowadzisz kogoś na kształt maga, który jedną ręką rzuca zaklęcia, a drugą wymachuje mieczykiem. Każdy czar kosztuje i ma określoną skuteczność (czytaj: goście padają od razu lub dopiero po chwili). Sam krzyk trafionych wrogów wydaje się mało satysfakcjonujący, nikt nie rozpada się na kawałki nawet po potraktowaniu go fireballem, a szkoda. Odnowić zapas mana można przez skonsumowanie statku wrogiego lub – co dziwne, własnego. Pewnym wytłumaczeniem tego fenomenu może być fakt, że pochłaniane części są w większości wysokoenergetyczne.









O ile wystrój wnętrza dowodzonego statku jest dopracowany i wygląda ładnie, o tyle statki imperium nie są zbyt śliczne. Grafika wydaje się mało szczegółowa i monotonna. Po Eradicatorze można poruszać się do woli, jednak zazwyczaj nie wszędzie da się dotrzeć. Celem wyprawy na obcy statek jest pozyskanie części jego wyposażenia. Można w ten sposób, podróżując po całej galaktyce, rozbudować swój pojazd do rozmiaru kosmicznej fortecy. Do odwiedzenia przygotowany jest naprawdę duży obszar, lecz po przybyciu do n–tego układu i zniszczeniu kolejnej ilości statków, gra staje się nudna.

Potrzeba naprawdę wytrwałości, by całość ukończyć. Zabawa trwa dopóki nie rzuci się okiem na mapę nie spenetrowanych jeszcze systemów. Kiedy już się to zrobi, chęci do życia gwałtownie maleją.

Merlin





Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT **CENA: –00**
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS **Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM**

OCENA: 4/10











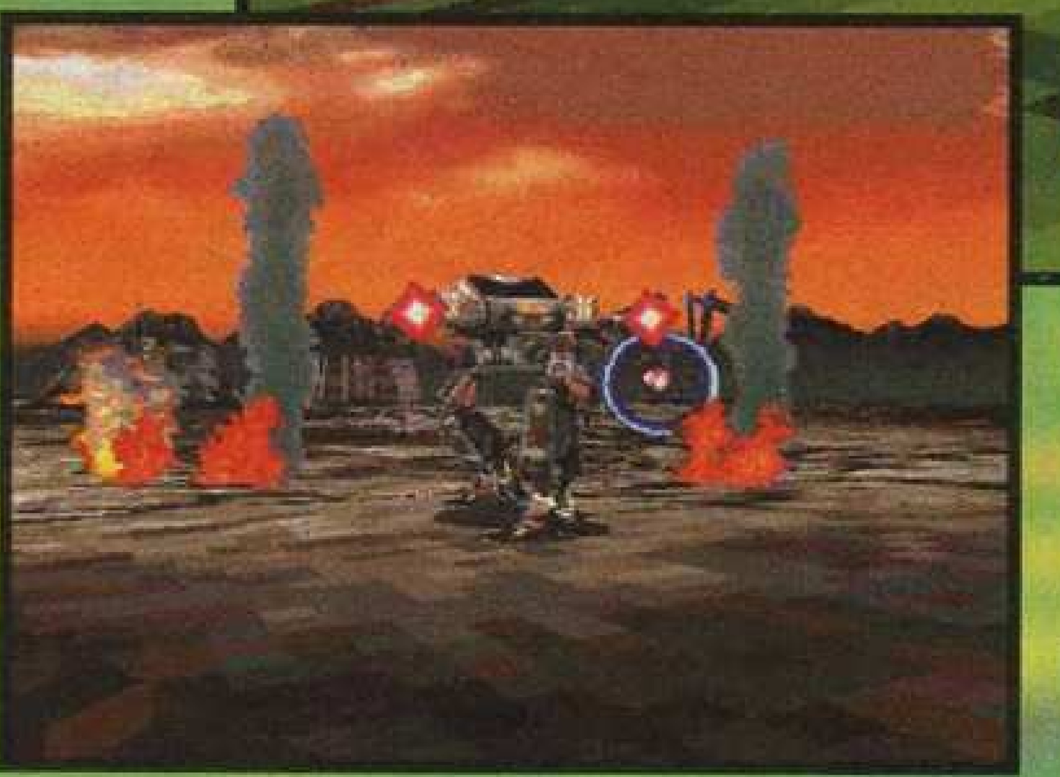
G-NOME

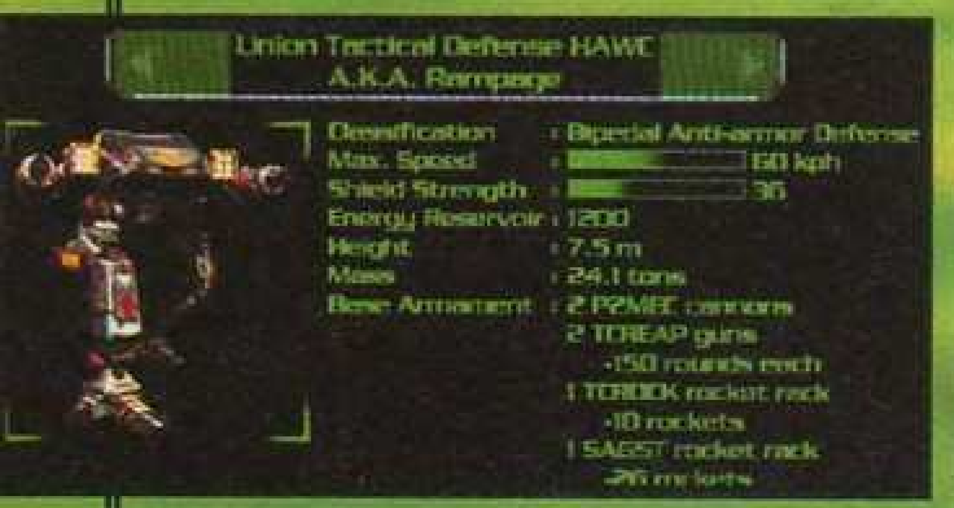
Wśród licznych gier z wielkimi robotami za najlepsze można w tej chwili uznać dwie: MECHWARRIOR 2: MERCENARIES oraz EARTHSIEGE 2: SKYFORCE. Znana dotychczas przeważnie z propozycji przygodowych firma 7TH LEVEL próbuje przebić się do czołówki ze swoim nowym produktem o tytule G–NOME i trzeba powiedzieć, że jest to próba ze wszech miar udana. G–NOME oprócz solidnej porcji akcji w wykonaniu olbrzymich maszyn oferuje bowiem kilka zupełnie nowych, niespotykanych w tym gatunku dodatków.





W przedstawionej w G-NOME rzeczywistości cztery republiki nieustannie walczą o nowe układy planetarne. Właśnie trwa spór pomiędzy ludźmi i Scorpami o świat bogaty w minerały i rudę. Rasa, która pierwsza go zdobędzie stanie się jeszcze bogatsza, a co za tym idzie – potężniejsza. Wywiad ludzi donosi, że Scorpom udało się zbudować nowy rodzaj broni – genetyczną krzyżówkę maszyny z myślącym organizmem. Budowane w ten sposób mechy mogą stać się olbrzymim zagrożeniem dla ludzi. Nową broń określono kryptonimem G–NOME, zaś gracz ma za zadanie wykonać pozornie samobójczą misję jej zniszczenia. Kontrolowany przez gracza Joshua Grant jest członkiem oddziału sił specjalnych, którego ostatnia akcja nie powiodła się – teraz ma szansę wrócić do łask przełożonych.





Gra składa się z dwudziestu misji podzielonych na cztery kampanie (każda odbywa się na innej części planety), podczas których Grant będzie musiał przeprowadzić infiltrację wrogiego terytorium, aby wreszcie spotkać się oko w oko z tajemniczym G–NOME. Oprócz maszyn federacji ziemskiej, Grant będzie musiał pilotować roboty przeciwnika – każdy mech oprócz widocznych różnic w budowie posiada inny kokpit i właściwości (np. szybki, ale słaba siła ogniowa). Choć kolejne misje są typu „search and destroy", to dzięki kilku bajerom nie nudzą się szybko – czasem trzeba wyjść z robota, aby poznać ukryty w budynku kod, czy też opuścić dźwignię obsługującą most. Gra jest trudna, a przeciwnicy bezlitośni. Kierowanie ogniem z jednego miejsca kończy się najczęściej zniszczeniem mecha, trzeba więc nauczyć się sprawnie prowadzić maszynę.



We wszystkich grach z wielkimi robotami zniszczenie mecha jest równoznaczne ze śmiercią jego pilota. G–NOME oferuje unikalną możliwość katapultowania się i przejęcia innego mecha. Pozbawiony osłony ogromnego pancerza gracz automatycznie staje się najmniejszy na polu bitwy i, co za tym idzie, niemal bezbronny – jedna seria załatwia sprawę. Pilot uzbrojony w mały karabin wywołujący spięcie obwodów musi kilkukrotnie trafić w maszynę przeciwnika, tak aby komputer pokładowy mecha katapultował jego pilota. Teraz wystarczy tylko zastrzelić zaskoczonego frajera i zająć jego miejsce... To proste rozwiązanie, o którym jednak nikt wcześniej nie pomyślał, dodaje rozgrywce miodu, szczególnie podczas walki w trybie Multiplayer.

Grafika w G–NOME jest dokładna i przejrzysta, choć pozbawiona fajerwerków znanych choćby ze SHATTERED STEEL. Gra oferując jedynie wysoką rozdzielczość, na P133 pracuje bez zarzutu przy detalach ustawionych na średnie. W G–NOME właściwie wszystko (oprócz drzew) składa się z trójwymiarowych obiektów; przydałaby się opcja obsługi akceleratorów 3D (autorzy już robią patch dla kart z akceleratorami kompatybilnymi z Direct–X). Przygrywająca z kompaktu muzyka dostraja się do akcji, zaś wszystkie teksty są czytane przez lektorów. G–NOME jest bardziej strzelaniną niż symulacją (jeśli kontrolowanie wielkiego mecha można nazywać symulacją, to jest nią MECHWARRIOR 2). Większość opcji niezbędnych do pełnej kontroli nad mechem można przyswoić przez pierwsze 15 minut gry. G–NOME wprowadza nieco świeżości do gatunku. To dobry, solidny produkt.

Gulash

7th Level

DYSTRYBUTOR PC – TECHLAND CENA: –[po]
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. P70, 16 MB RAM

OCENA: 7/10





Transwestyta czy co?





RELOADED

Mniej więcej dwa lata temu pojawiła się gra LOADED w wersji na PlayStation i od razu stała się hitem, zyskując uznanie zarówno graczy, jak i recenzentów. Developerzy z GREMLIN INTERACTIVE błyskawicznie przystąpili do prac nad sequelem, który w wersji na PSX ukazał się pod koniec 1996 r. Niedawno pojawiła się też konwersja na PC.

Na początku wybieramy jednego spośród sześciu uzbrojonych psychopatów, aby po chwili rozpocząć rzeź. Gra została podzielona na szereg misji, w których najczęściej nie wystarczy tylko strzelać do biegających wokół przeciwników, przypominających kiepskie rysunki wykonane przez praprzodków (gdzież ta magia z LOADED i wariaci w kaftanach bezpieczeństwa rzucający się do gardła...). Początkowo wrogowie są potwornie głupi i potrafią jedynie otoczyć bohatera kordonem i czekać, aż nadejdzie ich pora na pójście do piachu. W dalszych misjach nieprzyjaciele stają się nieco bardziej inteligentni. Ukryci za nierównościami terenu i budowlami, potrafią posłać celną serię prosto w plecy. Czasem trzeba przestać bezmyślnie biegać i strzelać, aby zacząć wypełniać misję. I tu, niestety, developerzy spudłowali straszliwie. Magia LOADED polegała właśnie na tym, że nie było potrzeby martwić się o bzdurne zadania, tylko o przeżycie i odnalezienie drogi do wyjścia (nie bez powodu do LOADED przylgnął przydomek „DOOM widziany z góry"). Przeintelektualizowana koncepcja RELOADED po prostu nie działa. Na przykład już w pierwszej misji gracz zatrzymuje się nieopodal zepsutego mostu, przy którym siedzi stary hipis i gra na gitarze. Hipis potrafi naprawić most, potrzebne mu są jednak trzy fragmenty kaktusa (hipis+pejotl=odlot). Zadanie gracza polega na bieganiu dokoła i wdeptywaniu we wszystko co zielone, w nadziei, że to właśnie poszukiwana rzecz. Wprawdzie im dalej – tym lepiej, jednak niekorzystne wrażenie pozostaje...









Grafika w RELOADED jest bardzo słaba. Wprawdzie istnieje możliwość wybrania dwóch trybów graficznych 320x200 i 640x480 (w 640x480 wszystko wygląda trochę lepiej) oraz można włączyć tryb Hi-color (65 tys. kolorów), ale nawet i to właściwie, poza lepszym cieniowaniem wybuchów, nic nie daje. Nie wyszło w RELOADED połączenie dwuwymiarowych, zbudowanych ze sprite'ów, postaci z trójwymiarowym tłem. Efekt raczej mierny – wystarczy popatrzeć na screeny. W sumie szata graficzna RELOADED należy do najsłabszych, jakie ostatnio widziałem, a szkoda. LOADED i RELOADED to nic innego, jak odświeżone wersje starego (uuu... będzie co najmniej ze 12 latek), automatowego przeboju o tytule GAUNTLET – tylko że automat miał wbudowane cztery joye pozwalające grać jednocześnie tyluż osobom oraz różnił się pod kilkoma względami fabułą i oprawą. Był tam także pewien niezwykle ważny dla popularności automatu i miodności gra nia czynnik – nieprzebrane hordy nieprzyjaciół. Tam, wchodząc do pomieszczenia, można było spodziewać się setek czyhających na fałszywy ruch bestii, które następnie ginęły od jednego pocisku lub czaru. I tego właśnie nie mogę darować twórcom RELOADED – zamiast wpuścić więcej nieprzyjaciół na plac boju, dorobili im większą wytrzymałość. Zapewne mieli powód (komputer by się nie wyrobił), być może ich koncepcja różniła się od tej, którą mieli autorzy GAUNTLET... Tylko pokażcie mi nagiego kolesia, który przeżyje bezpośrednie trafienie w głowę ze zwykłego pistoletu z odległości metra – a co dopiero z armat, które trzymają w rękach bohaterowie RELOADED. Moim zdaniem jest to po prostu sztuczne utrzymywanie poziomu trudności. RELOADED to tylko gra komputerowa, która mimo usterek może podobać się osobom z zacięciem do labiryntówek.

Gulash





Gremlin Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM — CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
SONY PLAYSTATION – NIEZNANY — CENA: –,00
PC DOS/WIN — Min. P90, 16 MB RAM
PSX

OCENA: 4/10

DEMO – CD'47 DEMO – CD'47

QUAKE: SCOURGE OF ARMAGON



QUAKE... kto o nim nie słyszał? Jedna z najbardziej oczekiwanych gier w początkowej fazie swego istnienia zabłysła, aby szybko zgasnąć. Można dopatrywać się wielu powodów takiego obrotu sprawy, natomiast faktem jest, że obecnie popularność QUAKE systematycznie rośnie. Dzieje się tak za sprawą graczy, którzy wzięli sprawę we własne ręce, produkując niezliczoną ilość dodatków w postaci nowych poziomów, broni, potworów oraz całych wymiennych modułów, wykorzystywanych najczęściej w trybie Multiplayer. Dzięki temu gra zaczęła żyć własnym życiem, co na pewno podoba się jej autorom.

QUAKE powinno oceniać się w dwóch osobnych kategoriach – jako grę dla jednej osoby i jako grę sieciową. Odcięty od świata klient, który kupuje nowy produkt, aby zaszyć się z nim w domu i długo cieszyć w samotności, uzna QUAKE za grę przeciętną, najwyżej dobrą. Prawdziwe oblicze QUAKE pokazuje dopiero w trybie Multiplayer, gdzie na tej samej mapie spotka się jednocześnie kilku walczących zawodników. Wtedy QUAKE jest po prostu bezkonkurencyjny, bo nie ma na tym świecie strzelaniny 3D, w którą mogłoby grać 16 osób jednocześnie i która wypada w tym trybie lepiej niż QUAKE. Wróćmy jednak do trybu przeznaczonego dla jednej osoby, ponieważ na dobrą sprawę powalczyć w deathmatch może tylko znikomy procent graczy (w wielkiej firmie po godzinach pracy lub w domu przez modem). SCOURGE OF ARMAGON jest pierwszym pakietem dodatkowych misji, który pobłogosławili wielcy z ID SOFTWARE. „Pobłogosławili", czyli udzielili swojej licencji, co oznacza, że należy traktować ten produkt jako kolejne ich dzieło. Developerzy z HYPNOTIC pracujący nad nowymi poziomami pozostawali w ciągłym kontakcie z ID, dzięki czemu nie może być mowy o żadnej wpadce (po prostu, gdyby chłopakom z ID coś się nie podobało, nie udzieliliby licencji!).



Nowa przygoda rozpoczyna się w chwilę po sfragowaniu Shub–Nigguratha. Wciąż żyje jeden z generałów – tytułowy Armagon, który tymczasowo przejął na siebie obowiązki wroga publicznego numer 1. Zadanie gracza jest oczywiste – przeżyć w tym niegościnnym świecie i dopaść Armagona, a następnie poddać go fragmentacji.

Piętnaście nowych poziomów zostało przygotowanych o wiele lepiej niż w samym QUAKE. Od samego początku widać olbrzymi kunszt autorów i przywiązanie do detali – na przykład pociski wreszcie zostawiają dziury w ścianach. Pakiet został podzielony na trzy światy: nowoczesną bazę wojskową, średniowieczną krainę z zamkami, katedrami i kryptami oraz świat będący połączeniem dwóch powyższych. Oprócz pokręconych korytarzy i tabunów bestii czających się za każdym rogiem, na gracza czekają różne niemiłe niespodzianki – pułapki w postaci zapadni czy wyskakujących ze ścian ostrzy. Poziomy są duże, większe niż w starym QUAKE i (co podkreślam kolejny raz) zostały przygotowane specjalnie dla jednego gracza (plus 1 mapa specjalnie do DM). Autorzy postarali się też o kilka małych, przyjemnych bonusów w postaci dwóch nowych potworów (strzelający z NIN Centroid oraz inteligentny i przebiegły Gremlin), trzech nowych broni (podłączającą się pod obiekty Proximity mine, laserowy karabin Deadlier z rykoszetującymi pociskami oraz przerażający Mjolnir – młot strzelający piorunami we wszystkich znajdujących się w pobliżu przeciwników). Na koniec dwa najciekawsze dodatki, czyli Horn of Conjuring, który przekonuje przeciwnika, aby przyłączył się do gracza (można „oswajać" potwory; działa na Shamblera!) oraz Empathy Shield (tarcza, dzięki której przeciwnik atakujący gracza sam zadaje sobie rany). Wierzcie mi, że mając Shamblera (tę białą, ogromną bestię) za kumpla pilnującego moich pleców (i rzucającego się na drugiego Shamblera), czułem się cokolwiek nieswojo i dziwnie...





Wraz z rozłamem w szeregach ID SOFTWARE, po którym w firmie pozostał właściwie tylko główny programista John Carmack (reszta, m.in. Romero, Abrash, Green, Wilbur i Wilson zdecydowali się opuścić ID i zająć czym innym) nadchodzi kolejna era. Ciekawe jak ID poradzi sobie z QUAKE 2? Być może do projektowania poziomów zatrudnią ludzi właśnie z HYPNOTIC? Już niedługo będziemy mieli okazję się o tym przekonać – w tej chwili SCOURGE OF ARMAGON pokazuje, jak powinny (i jak mogły) wyglądać misje single–player w oryginalnym QUAKE. Polecam combo QUAKE+MISSION PACK No.1 wszystkim wielbicielom gier first person perspective jako niedościgniony wzór, przewyższający o kilka klas konkurencję – także fanom DUKE NUKEM 3D. Wyznawcom kultu QUAKE nie trzeba chyba nic więcej dodawać.

Gulash







Activision

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS | CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 | Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

DEMO – CD'44







STARGUNNER

Firma APOGEE nieprzerwanie od kilku lat wydaje małe, przyjemne gierki zręcznościowe. Są to najczęściej platformówki i strzelaniny, które stanowią doskonały relaks po wielogodzinnych zmaganiach z przygodówkami, czy też strategiami. Najnowszy produkt tej firmy, zatytułowany STARGUNNER, kontynuuje ten trend – jest to standardowa strzelanina, w której cała rola gracza sprowadza się do utrzymywania lotu w prawo i błyskawicznego naciskania klawisza odpowiadającego za otwarcie ognia, przy jednoczesnym omijaniu lecących w jego stronę pocisków nieprzyjaciół. Wybuchający wrogowie pozostawiają pieniążki, które należy skrupulatnie zbierać – po przeleceniu określonego mianem misji odcinka, gracz ma szansę wydać je w międzygalaktycznym sklepie na dodatkowe bronie i usprawnienia dla statku, a jest tego ogromna ilość (ponad 20). Trzy światy, z których każdy składa się z kilku długich poziomów, różnią się grafiką oraz doborem napotkanych nieprzyjaciół. Gra w błyskawicznym tempie staje się trudna, co może zniechęcić niedzielnych graczy, a z drugiej strony spodobać się innym. Grafika w STARGUNNER pracuje niestety tylko w niskiej rozdzielczości 320x240, za to oko cieszy nieskazitelnie płynna animacja statków. W tle przesuwają się trzy paralaksy, zaś radosna muzyka i wystrzałowe efekty dźwiękowe radośnie akompaniują przyjemnemu dziełu destrukcji. Choć STARGUNNER nie sili się na żadną innowację, jest kawałkiem solidnego shootera. Mimo podanych, dość wysokich wymagań sprzętowych, bez problemu poradzi sobie nawet na starszym komputerze 486, co też można uważać za plus. Tak na marginesie developerzy z APOGEE kończą właśnie prace nad drugą częścią gry RAPTOR, po której można obiecywać sobie więcej. RAPTOR 2: DEMONSTAR powinien pojawić się pod koniec wakacji.



Kostas Klitoris

Apogee

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY — CENA: –,–
PC DOS/WIN — Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 4/10







YODA™ STORIES

Opowieści Yody to druga wydana przez LUCASARTS gra z cyklu „Desktop Adventures" (pierwszy był INDIANA JONES). Dla potrzeb swojej serii developerzy stworzyli nowe określenie, bardzo trafne zresztą: mini–przygodówka. Gra składa się z serii questów zadawanych przez mistrza Yodę z szyderczym uśmiechem na ustach młodemu Luke'owi. Kierowany przez gracza Skywalker młodszy, aby zostać rycerzem Jedi, musi słuchać swego mistrza i wypełniać zadania. „Polecieć na Hoth musisz! Odzyskać przedmiot musisz!" – mówi Yoda, a Luke posłusznie wsiada do X–Winga i szuka przedmiotu. Sterowanie wieśniakiem z Tatooine odbywa się przy pomocy myszki, bądź też klawiatury i jest bardzo proste, jeśli nie intuicyjne (kliknij i przeciągnij). „Gierkę" można całkowicie dostosować do własnych preferencji tzn. ustawić poziom trudności i wielkość wszechświata – od malutkiego, aż po ogromny. Interakcja z postaciami ogranicza się zwykle do podpowiedzi oraz wymiany przedmiotów.

W sumie można pograć, choć nie dłużej niż 30 minut dziennie i to raz na trzy dni. YODA STORIES to gra, która może spodobać się jedynie zagorzałym fanom STAR WARS lub osobom dłubiącym przez cały tydzień w grach typu Excel lub Word (jak ja w tym tygodniu – pisząc teksty – ...brrr!). Można nawet powiedzieć, że jest to typowo biurowa aplikacja (podczas przerwy można w 15 minut rozegrać małą, acz kompletną partyjkę). Prawdziwych fanów STAR WARS powinna jednak zainteresować „dodatkowa", a w istocie właściwa zawartość krążka w postaci aplikacji „Making Magic", interaktywnego przewodnika pokazującego proces tworzenia zarówno starej trylogii, jak i Wersji Specjalnej, okraszonego mnóstwem zdjęć i filmików. Bardzo fajny materiał i szkoda, że prawdopodobnie nigdy nie dotrze do naszego kraju. Gdyby jednak stało się inaczej, to... zakupić ją powinieneś! Z nabożeństwem oglądać powinieneś! YODA STORIES należy do „strefy niskich cen" i kosztuje w USA ok. 15 dolców, panie dystrybutorze.



Gulash

LucasArts

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: –,–
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN — Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 4/10

DEMO – CD'46



Na PeCeta nie ma zbyt wielu wyścigów futurystycznych pojazdów. Konwersja WIPEOUT z PlayStation nie była zbyt udana z powodu degradacji trybu graficznego (mniejsza rozdzielczość, mniej kolorów), spowodowanej chęcią dostosowania się producentów do ówczesnego standardu procesorów znajdujących się w domach graczy (486). Właściwie jedyną wartą uwagi pozycją jest MEGARACE 2. Do czasu nadejścia konwersji WIPEOUT 2097 lukę tę stara się zapełnić firma UBI SOFT, znana między innymi z platformówki RAYMAN. Ta bajecznie kolorowa gra okazała się ogromnym przebojem na każdej poważnej platformie, co pozwoliło firmie stanąć mocniej na nogach i zainwestować w nowe technologie służące do szybkiego wyświetlania trójwymiarowej grafiki. Rezultatem tego jest właśnie POD, szybki futurystyczny wyścig odwzorowany całkowicie w trójwymiarze.

POD

W POD dano graczowi do dyspozycji kilka różnych bolidów, których parametry mogą być dowolnie modyfikowane. Jak zwykle w przypadku wyścigów, są pojazdy rozpędzające się wolno, lecz osiągające większą prędkość końcową oraz takie, które oferują jedynie dobre przyspieszenie. Każdy z nich jest wart paru okrążeń – wtedy łatwo można wybrać najbardziej odpowiedni dla siebie model. O zaprojektowanych dla potrzeb gry szesnastu torach nie dam nikomu powiedzieć złego słowa – w moim mniemaniu są nawet lepsze od tych z WIPEOUT 2097 (z którego zresztą deweloperzy POD „pożyczyli" kilka pomysłów). Są skocznie, po których często sunie się na dwóch kołach i spada na dachy innych pojazdów, są uliczki, z których pozornie nie ma wyjścia i wiele innych... Nie ma dwóch takich samych tras zarówno jeśli chodzi o pomysły ich autorów, jak i styl jazdy, którym musi wykazać się gracz. Natomiast to, co drażni i do czego nie mogę się przyzwyczaić, to brak jakiegokolwiek uzbrojenia. Czasem (a w rzeczywistości bardzo często) chciało by się posłać malutką rakietkę czy też laserowy promień w tyłek wyprzedzającego nas bolidu, a tu nic z tego. W tej grze trzeba po prostu nauczyć się dobrze jeździć. Komuś może się spodobać takie bezkrwawe podejście do tematu sportowej rywalizacji, inni zaś (jak ja) będą preferować model gry przedstawiony przez WIPEOUT, w którym broń skutecznie podnosi poziom miodności. Jest oczywiście opcja Multiplayer z wszystkimi jej atutami – modem, sieć, Internet. Najciekawiej wygląda możliwość gry przez Internet, gdzie po zalogowaniu się na dedykowany grze serwer na torze może spotkać się jednocześnie aż osiem kierowanych przez graczy bolidów. Gracze mogą urządzać składające się z wielu wyścigów mistrzostwa, mogą też błyskawicznie przenieść się na wybrany tor. Znakomitym pomysłem jest też „otwarta furtka", czyli internetowa strona UBI SOFT, z której gracze bezpłatnie mogą pobierać nowe tory i bolidy, dodając je do tych obecnych już w grze. Nie sposób wymienić wszystkich atrakcji oferowanych przez POD, jest ich po prostu zbyt wiele...







Pod względem oprawy graficznej POD znajduje się w ścisłej czołówce trójwymiarowych gier na PC. Bez akceleratora gra pracuje bardzo płynnie i szybko już na komputerze Pentium 133, zaś spora liczba opcji graficznych pozwala na jeszcze większą ingerencję w jej płynność. Spośród czterech możliwości (512x384, 640x400, 640x480, 800x600) można także wybrać preferowaną rozdzielczość. Podczas gry dostępnych jest kilka widoków na sytuację, między innymi z kabiny pojazdu i ze śledzącej go kamery. Wszystkie obiekty występujące w grze są całkowicie trójwymiarowe i wykonane bardzo starannie. Jak na ironię, dźwięk nie idzie w parze z dobrą grafiką i jest po prostu słaby – wycie silników staje się po jakimś czasie nie do zniesienia i trzeba sound wyłączyć.

POD jest jedną z pierwszych gier wykorzystujących dodatkowe instrukcje procesorów z rodziny Pentium MMX. Posiadanie procesora nowej generacji wiąże się z szybszą i lepszą grafiką (24–bity), opcją odgrywania dźwięku w systemie Dolby Surround oraz lepszą inteligencją komputerowych przeciwników. Jednak nawet MMX nie ma szans z wersją gry przeznaczoną dla kart z chipem voodoo, gdzie na szybkiej maszynie (P166 – P200) gra wyciąga nawet i 60 klatek animacji na sekundę, przy jednoczesnych efektach wygładzania tekstur itd. POD współpracuje także z następującymi akceleratorami 3D: S3 VIRGE, ATI RAGE oraz z kartami wyposażonymi w procesor 3DFX (voodoo). Jest więc grą bardzo nowoczesną, a przy tym elastyczną, gdyż dostosowuje się do posiadanego przez użytkownika sprzętu. POD jest bardzo dobrym produktem z dziedziny futurystycznych wyścigów. Wszyscy, których interesuje ten temat, powinni przynajmniej obejrzeć wersję demo gry. Jednak moim zdaniem WIPEOUT 2097 wciąż trzyma się na pierwszym miejscu, a to dzięki temu, że pojazdy są tam uzbrojone.

Gulash







Ubi Soft

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS | CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC/LIPIEC
PC WIN'95 | Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

DEMO – CD'46 DEMO – CD'46



FORMULA 1

Po niemal roku święcenia triumfów w Europie i USA na PlayStation (ponad milion sprzedanych egzemplarzy) firma PSYGNOSIS gotowa jest na podbój nowych rynków. Podczas gdy FORMULA 1 w wersji na PSX właśnie ukazała się w Japonii, lada dzień będzie można też zagrać w nią na PeCecie. Developerzy z PSYGNOSIS wydając grę zdecydowali się na bardzo odważny krok – aby zagrać w te nowoczesne wyścigi na PC, trzeba mieć dobry, markowy akcelerator 3D. Recenzowana przez nas wersja przeznaczona jest dla kart z chipem 3DFX voodoo (np. omawiana w tym numerze karta Monster 3D), niedługo pojawi się druga wersja gry kompatybilna z Direct 3D (Verite, Mystique). Trwają też prace nad konwersją WIPEOUT 2097, która pojawi się po wakacjach.

FORMULA 1 to zręcznościowa symulacja zawodów F1 – nie ma tu detali obecnych w F1GP2, jest za to czysta i skrępowana jedynie bandami radość z szybkiej jazdy. Wybierając spośród szeregu opcji Grand Prix Mode, gracz uczestniczy w całym sezonie i wszystkich wyścigach wchodzących w jego skład. Gra opiera się na sezonie 1995 – wszystko, co działo się w tym roku, jest obecne w grze (w 1995 r. do walki na 17 trasach stanęło 35 kierowców skupionych w 13 teamach).

Podczas wyścigu dzięki znakomitemu systemowi kamer można dostosować widok na akcję do własnych wymagań, można też nagrać cały wyścig, aby potem w spokoju przeanalizować wszystkie błędy. Fanów symulacji może drażnić zarówno uproszczony model jazdy, jak i brak solidnego widoku z kokpitu – trzeba jednak uzmysłowić sobie, że ta FORMULA 1 nie jest symulacją i nie ma zamiaru nią być. Gra w trybie Multiplayer możliwa jest jedynie za pośrednictwem sieci lokalnej i dopuszcza jednocześnie 8 ścigających się ze sobą graczy na jednym torze.

FORMULA 1 prezentuje się znakomicie – patrząc jak bolid posłusznie reaguje na wszystkie działania, można doświadczyć prawdziwej orgii audio–wizualnej. Garść technicznych informacji. Wszystkie tory zostały wymodelowane na podstawie oficjalnych map dostępnych jedynie teamom F1, dzięki czemu zachowały proporcje rzeczywistych. Trasy mają długość od 3 do 7 kilometrów i składają się z jednocześnie renderowanych 90 tysięcy teksturowanych polygonów. Przy modelowaniu graficy posługiwali się zdjęciami i nagraniami video, dzięki czemu wszystko co w rzeczywistości znajduje się na trasie jest też i w grze. W podobny sposób postąpiono z pojazdami – developerom udostępniono zdjęcia, diagramy i nagrania video – nie dość, że każdy zachował swoje specyficzne cechy, to na swojej karoserii nosi wszystkie oficjalne reklamy sponsorów (oprócz alkoholu i papierosów).

Grafika prezentuje się znakomicie – ta gra to popis możliwości akceleratora 3DFX. Generowany w czasie rzeczywistym trójwymiarowy krajobraz zaskakuje bogactwem detali, szybkością i płynnością. Wszystko wyświetlane jest w rozdzielczości 640x480x32 tysiące kolorów, zaś animacja pomyka z prędkością 30 klatek na sekundę. Dzięki wysokiej rozdzielczości gra wygląda lepiej niż na PlayStation, a to duży sukces. O muzykę zatroszczyli się Steve Vai i Joe Satriani, których wymiatanie na gitarach doskonale uzupełnia się z szybkim przebiegiem rozgrywki. Można też włączyć komentatora – dostępnych jest sześć wersji językowych, w tym nawet japońska. Po angielsku mówi najsławniejszy komentator na wyspach – Murray Walker. Efekty dźwiękowe są takie, jakich można się spodziewać po grze traktującej o wyścigach F1 – nieustanny ryk silników i szorowanie kół o podłoże. Słowem – znakomita oprawa.

Jak już wspomniałem, w tej chwili w FORMULA 1 na PC mogą zagrać jedynie posiadacze akceleratora 3D z chipem 3DFX voodoo. PSYGNOSIS twierdzi, że wersja przeznaczona dla zwykłych komputerów PC nigdy się nie ukaże – gra straciłaby zbyt wiele w stosunku do wersji z PSX. Istnieje jednak możliwość, że firma zmieni zdanie i pojawi się wersja dla nieuzbrojonych PeCetów.

John Zabiyaka

















Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –,[00]
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95, 3DFX Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10





Widziałem już różne pokręcone gry, ale coś takiego?

CARMAGEDDON wkracza na rynek z lekkim opóźnieniem w stosunku do pierwotnie planowanej daty wydania. Powody wydają się różne – od przeciągających się prac nad engine gry, aż do odbywających się w siedzibie firmy SALES CURVE INTERACTIVE dyskusji, czy aby na pewno wypuścić ten produkt na rynek. Przez pewien czas zastanawialiśmy się nawet, czy ze względu na drastyczną dawkę przemocy CARMAGEDDON ujrzy światło dzienne takim, jak widzieli to jego autorzy. Wydaje się jednak, że nadejdzie dzień, w którym otworzy się niebo, Ziemia stanie się jedną wielką Sodomą i Gomorą, autorzy CARMAGEDDON pójdą do więzienia, a ich gra dostanie zakaz sprzedaży na połowie kuli ziemskiej. Bowiem wszystko może się wydarzyć, kiedy lada dzień CARMAGEDDON pojawi się na półkach sklepów.

BORN TO BE WILD

Coraz częściej gry komputerowe utwierdzają mnie w przekonaniu, że pod względem liczby szaleńców i wariatów przypadających na kilometr kwadratowy przodują Stany Zjednoczone. W tym bowiem kraju odbywają się wyścigi zwane CARMAGEDDON, w których startują jedynie najbardziej szaleni z wariatów. Na czas rozgrywki gracz staje się jednym z takich psycholi – nie szanującym niczego i nikogo, żądnym pieniędzy maniakiem. Biorąc udział w kolejnych wyścigach, gracz przerabia swój samochód na prawdziwego killera, aby w końcu zamienić (ukraść!) go na nowy. Wozy nie są wyposażone w broń ciężką – reguły zawodów dopuszczają jedynie montowane z przodu wielkie kolce, służące do ścierania na miazgę przeciwników. Nie istnieją natomiast ograniczenia w kwestii silnika i pancerza. Te trzy elementy w miarę zarabianych pieniędzy trzeba rozbudowywać, aby zwiększyć swe szanse w kolejnej walce o grubą kasę.

Zawody składają się z kilkudziesięciu wyścigów rozgrywanych na 36 trasach, z których każda jest unikatowa i niepowtarzalna. Czy będzie to dach wieżowca, podziemna kopalnia czy też ulice wielkiego miasta – gracz może być pewien, że nie zabraknie atrakcji w postaci skoczni, bonusów czy też niewinnych przechodniów (o tym za chwilę). Szczególnie interesująco przedstawiają się wszystkie dodatki, takie jak mega–turbo, natychmiastowy ręczny hamulec, reperacja czy też narkotyki dające acidowe kolory – tych rzeczy naprawdę warto poszukać, by umilić sobie zabawę. Każdy wyścig można rozegrać na trzy sposoby: wygrać dojeżdżając jako pierwszy do mety, rozwalić na kawałki pojazdy przeciwników (np. przez kilkukrotne czołowe zderzenie pojazdów – wygrywa ten, który ma lepszy pancerz) oraz ostro „poszaleć w mieście". Ten trzeci wariant zasługuje na specjalny rozdział...

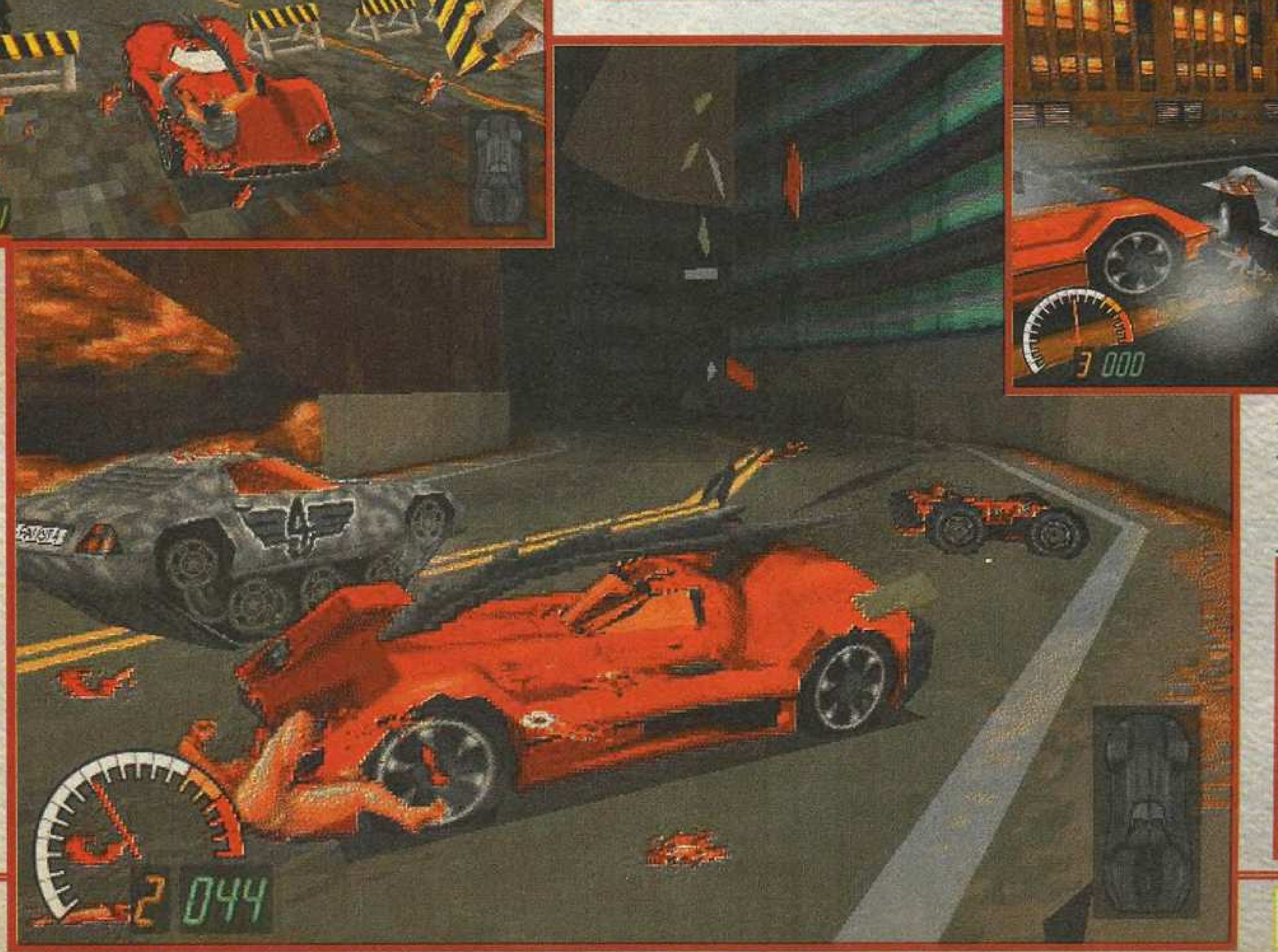


MURDER WAS THE CASE

O tym, że CARMAGEDDON nie jest zwykłym wyścigiem samochodowym, można się przekonać po sekundzie patrzenia na screeny. Wprawdzie za wygranie wyścigu otrzymuje się niezbędne do dalszej rozbudowy pojazdu spore pieniądze, jednak prawdziwą kasę można zbić na „dodatkowych atrakcjach", takich jak odnajdywanie poukrywanych pojemników z forsą, wykonywanie akrobacji czy też wymordowanie 500 mieszkańców miasta. To nie żart, to czysta prawda (Geeezus!). Autorzy, przekraczając granice dobrego smaku, posunęli się do granic absurdu i stworzyli system zarabiania kasy oparty na zabijaniu ludzi! Za rozjechanie spokojnie przypatrującego się z boku kolesia z długimi włosami w czarnej skórze dostajemy 100 dolców, za krowę 150, a za blondynę w kusej kiecce 200 debilarów. Na tym nie koniec, bowiem dodatkową kasę można zarobić rozjeżdżając przechodniów w szczególnie efekciarski dla widowni sposób, np. poprzez zahamowanie na ręcznym tuż przed krową i wyrżnięcie w nią tyłem samochodu. Jeśli komuś jeszcze mało atrakcji, może spróbować wykonać punktowane kolejnym bonusem pieniężnym combo, rozrywając na strzępy ludzi stojących blisko siebie. Dwu– i trzyciosowe (?) kombinacje nie należą do rzadkości, prawdzi-







Następny pewnie pojawi się manager obrywania muchom skrzydełek i symulator dmuchania żaby. Faktem jednak jest, że do komarów bym postrzelał...



DEMO – CD'47

CARMAGEDDON

exclusive



wym arcydziełem jest rozjechanie pięciu lub więcej stojących jeden za drugim leszczy. Szczytem techniki jest dachowanie z poczwórnym obrotem, przy jednoczesnym combo złożonym z pięciu długonogich blondynek za ładne kilka tysięcy dolców – samochód trzeszczy, flaki tryskają na maskę, makabra i horror. Na każdej z tras można spotkać od 200 do 500 ludzi, o czym uczynnie informuje licznik zabójstw na desce samochodu. Hardcore'owym przykładem może być pojawiający się już na pierwszej trasie stadion, na którym rozgrywany jest mecz futbolu amerykańskiego. Rozpędzony gracz wpada na murawę i... zaczyna się rzeź wśród uciekających zawodników. Na szczęście nie można zabrać się za trybuny (jak wiadomo, mogłoby to być 50 tys. osób i więcej!). Sam już nie wiem, czy śmiać się, czy płakać...

HEAR NO EVIL, SEE NO EVIL

Oprawa CARMAGEDDON jest znakomita. Odpowiadający za renderowanie trójwymiarowej grafiki engine jest jednym z najlepszych, jakie dane mi było widzieć – bogato teksturowany, trójwymiarowy świat CARMAGEDDON zasługuje ze wszech miar na pochwałę. Wspaniale przedstawione pojazdy i otoczenie doskonale uzupełnia zadziwiająco realistyczny model jazdy. Ręczny hamulec, zmiana biegów i startowanie z piskiem przedstawiają się bardzo miodnie, a przy tym zadziwiająco realnie jak na produkt tego typu. Do tego należy dodać absolutnie pierwszoligową symulację fizyki, wykorzystywaną przede wszystkim przy wszelkiego rodzaju zderzeniach, skokach i akrobacjach, które po prostu nie mają w tej chwili żadnej konkurencji – żaden wyścig nie może się z nimi równać (pod tym względem CARMAGEDDON wygrywa nawet z DESTRUCTION DERBY 2 i INTERSTATE '76). Można dowolnie ustawić kąt kamery, można też przełączyć się na widok z pojazdu (w przypadku tej gry nie przydaje się zupełnie – maska zasłania pół obrazu, a gra działa wolniej). Dzięki temu wszystkiemu oraz bardzo bogatemu w detale krajobrazowi CARMAGEDDON prezentuje się znakomicie już w niskiej rozdzielczości – jest kolorowo, w żadnym wypadku jednostajnie i niesamowicie efektownie.





Świat nie jest w całości trójwymiarowy – np. drzewa są zwykłymi bitmapami. W żadnym wypadku jednak nie przeszkadza to w grze. Taki nacisk na detale kosztuje i to słono. Choć autorzy za minimalną specyfikację podają komputer z procesorem Pentium 90, nie należy próbować grać w niskiej rozdzielczości na niczym słabszym niż Pentium 133, chyba że ktoś lubi powyłączane tekstury. Tryb wysokiej rozdzielczości przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla Pentium 200 (albo Pentium 200 MMX), który powoli staje się standardem dla trójwymiarowych gier. Niedługo pojawi się patch dodający obsługę najpopularniejszych w tej chwili akceleratorów 3D z chipem 3DFX voodoo – wtedy CARMAGEDDON z grafiką wyświetlaną w trybie 640x480x65 tysięcy kolorów będzie po prostu zabijać. Do tego czasu w dalszym ciągu jest po prostu bardzo, bardzo dobrze.

Na koniec dochodzi jeszcze Replay dowolnej sekwencji z kilkunastu kamer, dzięki któremu można obejrzeć jeszcze raz szczególnie efektowne ewolucje. Muzykę do gry skomponował grający ostro i bardzo czadowo zespół Fear Factory i trzeba powiedzieć, że ciężkie gitarowe riffy pasują do jeszcze cięższego klimatu gry. Na dobre efekty dźwiękowe składają się wycia silników, pisk hamulców, odgłosy zderzeń i uderzeń, a także jęki niewinnych ofiar.



BAD TO DA BONE

CARMAGEDDON to gra w wyjątkowo złym guście. Patrząc na screeny z gry i jej reklamy, niejeden senator, kaznodzieja czy starsza pani w telewizji będą mieć powody do obrzucania błotem wszystkich gier komputerowych bez wyjątku jako narzędzi szatana, z których tryska na każdym kroku przemoc i które wypaczają mózgi obcującej z nimi na co dzień młodzieży. Nie ulega wątpliwości, że developerzy z SCI przegięli tak zwaną pałkę. Pewne jest też, że gra spotka się z bardzo różnym odzewem – od zachwytu, aż po czystą i jawną nienawiść. Każdy, kto pragnie zagrać w CARMAGEDDON, musi zadać sobie pytanie, ile potrafi znieść i czy przedstawione w tym produkcie hardcore'owe podejście do tematu „wyścigów" nie będzie go drażnić – najlepiej sprawdzić to uruchamiając ograniczone do 3 minut czasu gry demo z SS CD' 46.

Jakkolwiek po kilku latach obcowania z najokrutniejszymi mordobiciami widok krwi i rozrywanych na strzępy komputerowych ludzików mnie nie wzrusza, przyznam, że po odpaleniu CARMAGEDDON i uzmysłowieniu sobie sensu tej gry, przeszły mnie ciary po plecach. Czy autorzy są chorymi psychicznie sadystami? A może w szokującym podejściu do tematu tkwi metoda na sukces? Nie mam pojęcia, natomiast wiem jedno: CARMAGEDDON jest doskonale wykonanym i (o, zgrozo!) miodnym produktem, który zasługuje na wysoką ocenę. A czy spodoba się akurat tobie – hmmm...

Gulash

SCI

DYSTRYBUTOR PC – INCOGNITO | CENA: –,00

TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

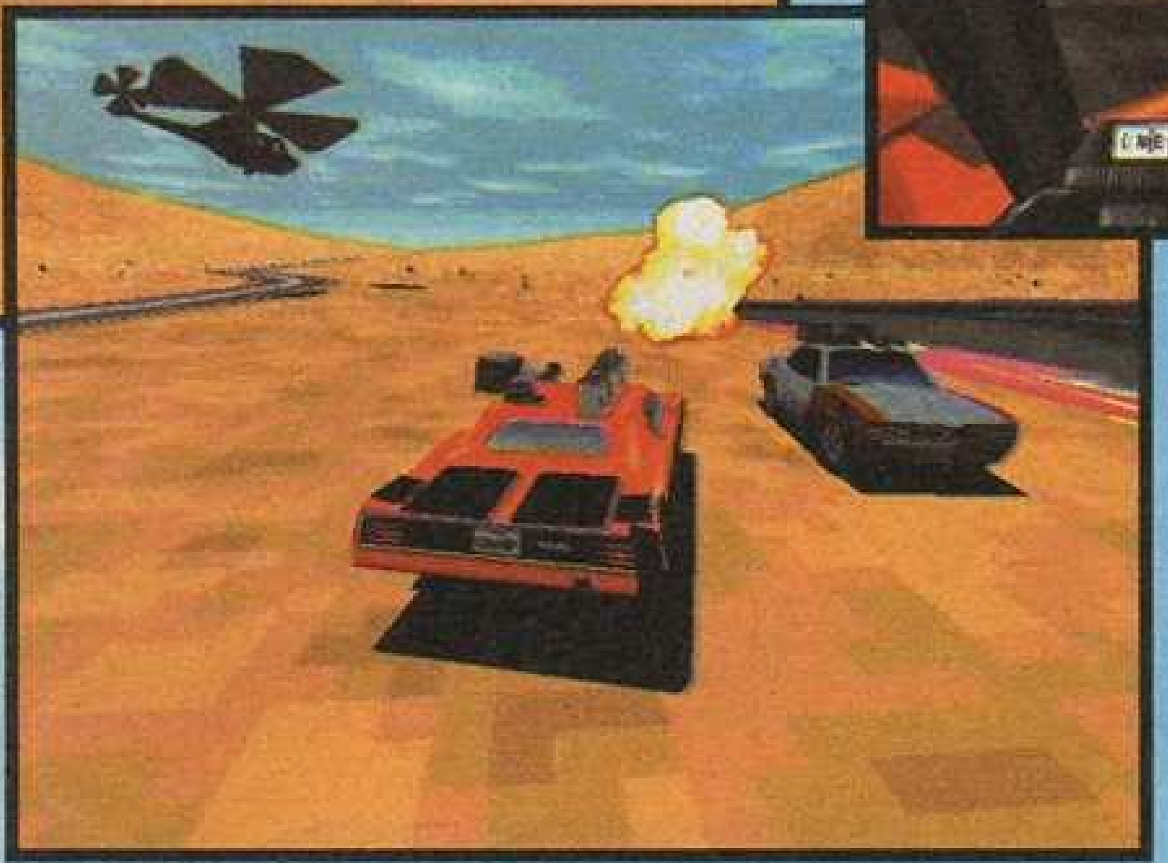
PC DOS/WIN | Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10









Firmę ACTIVISION szanuję za to, że działa w myśl cieszącej każdego gracza zasady: „mało, ale dobrze". O pochodzącym z ich stajni INTERSTATE '76 mówiło się już od jakiegoś czasu, nie przypuszczałem jednak, że będzie to gra, na którą warto zwrócić większą uwagę. Myliłem się, gdyż przyjrzawszy się dokładnie INTERSTATE '76 stwierdzić muszę, że jest to gra znakomita...

SIEDEMDZIESIĄTE, CZŁOWIEKU!

Wyobraźmy sobie szalone lata siedemdziesiąte bez dzieci – kwiatów. Po drogach, oplatających Stany Zjednoczone niczym pajęczyna, szaleją zmotoryzowane gangi przestępców, nękających bez przerwy uczciwych ludzi. Rząd nie potrafi poradzić sobie z tym problemem. Szefem największego gangu jest Antonio Malochio, prawdziwy, nie szanujący żadnych watrości drań. Malochio i jego ludzie zostają wynajęci przez szaleńców z korporacji OPEC, by zniszczyć największe źródło oleju w Ameryce, co spowoduje załamanie chylącej się ku upadkowi amerykańskiej ekonomii. W odruchu rozpaczy rząd USA wynajmuje najemników, mających rozprawić się z Malochio i jego gangiem. Kobieta o imieniu Jade i jej partner Taurus ruszają w ślad za terrorystami. W trakcie wykonywania misji Jade zostaje zamordowana przez samego Malochio, potrzebny więc jest ktoś, kto zajmie jej miejsce. Znajduje się ktoś taki – pałający żądzą zemsty jej brat, niejaki Groove Champion. Groove – siwy dziad – to ty, graczu.

Groove wsiada w jej samochód i przyłącza się do Taurusa – za nimi jak cień snuje się w swoim wozie mechanik Skeeter.

W przedstawionej w INTERSTATE '76 odmiennej rzeczywistości montowanie karabinu na dachu samochodu jest zupełnie normalne, podobnie jak wszechobecne prawo pięści. Gdy do tego doda się szalone klimaty rodem z serii filmów MAD MAX i jeszcze bardziej obłędne ciuchy i fryzury z lat siedemdziesiątych (rozszerzane nogawki, sterczące na głowach afro, złote łańcuchy i koszule z kołnierzami do pasa), to efekt takiego połączenia nie może być kiepski.

CZARNY BRAT I WYKRĘT, CZŁOWIEKU!

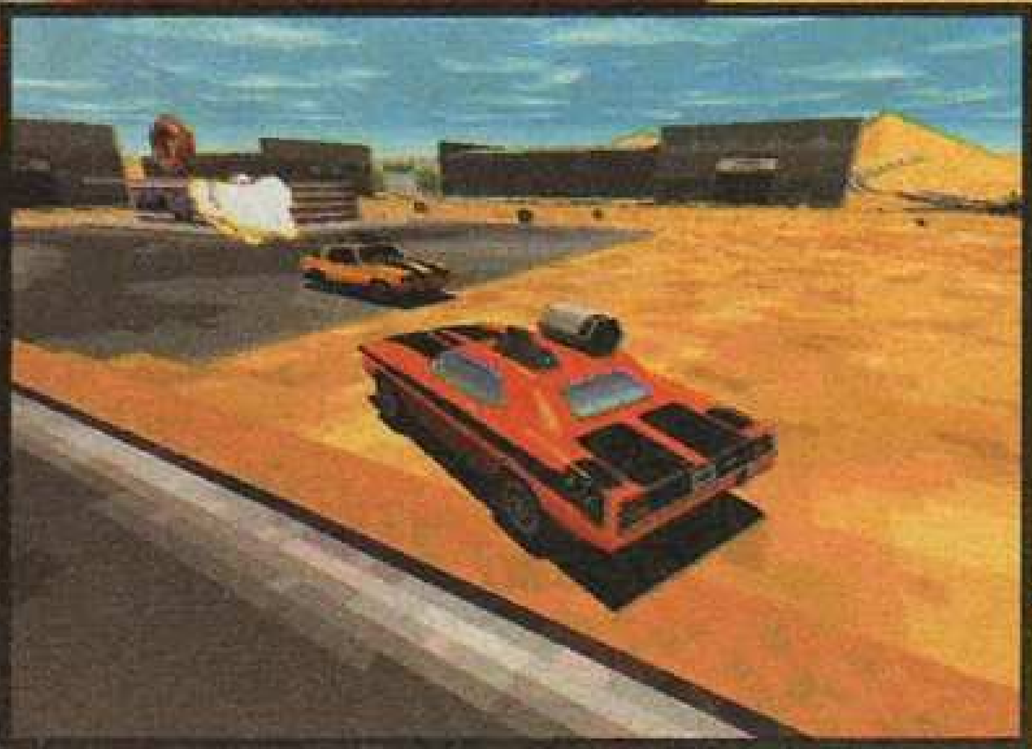
Taurus jest czarny. Można nawet powiedzieć, że posługuje się typowym dla funkowców (w latach siedemdziesiątych nie było rapu, był za to da funk, prawda?) slangiem, często okraszając swoje wypowiedzi półsłówkami w stylu „man". Dla czarnego brata większość rzeczy jest albo „cool", albo „shit" (te dwa określenia w języku czarnych braci są dobre na wszystko). Oprócz faktu posiadania czarnej skóry Taurus ma swoją osobowość – komentuje wszystko co dzieje się na placu boju. Ba, potrafi w środku walki wygłosić swój najnowszy wiersz, napisany zapewne w kiblu na stacji benzynowej! Jeśli jeszcze nie dostrzagacie jego zalet, wypada wspomnieć, że jego wóz często znajduje się przy boku Groove'a i wspiera go ogniem w trudnych chwilach. Styl bycia to jego prywatna sprawa, mnie zaś od razu przypadł do gustu – Taurus stał się moim „buddy". Po naszej stronie barykady jest jeszcze wykręcony mechanik Skeeter, ceniący nade wszystko wnętrze swojego vana przerobionego na warsztat samochodowy. Skeeter potrafi naprawić praktycznie wszystkie podniszczone podczas misji części, potrafi nawet wyjść i pozbierać pozostałości po zniszczonych samochodach przeciwnika! Mechanik prawdopodobnie przebywał kilka lat w pokoju z Beavisem i Butt-headem, używa bowiem języka, którym posługuje się tylko tych dwóch ass–wipe'ów, dill-weedów i mega–dorków.





POKAŻ MI GRĘ, CZŁOWIEKU!

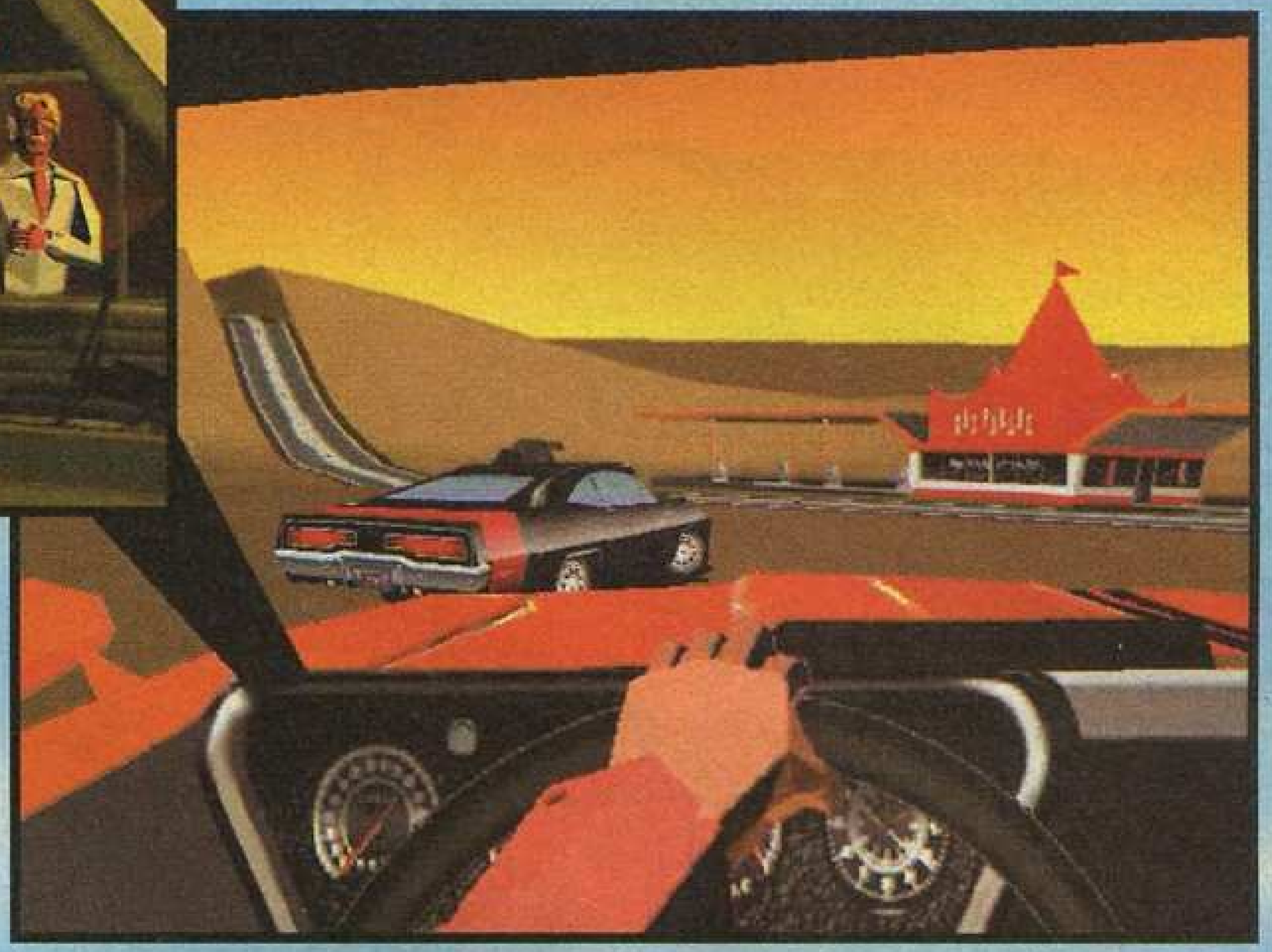
Nie ma sprawy. Można ropocząć właściwą grą wybierając opcję "T.R.I.P", można błyskawicznie wskoczyć w wir walki „Melee", można wreszcie przejść wstępny trening, gdzie instruktorem jest Jade, której głos dobiega z kasety znajdującej się w „kwarze". Zaczynamy podróż prowadząc samochód ('72 Picard Piranha), Groove dokładnie słucha się poleceń gracza. Na początku Taurus pomaga odnaleźć się na drodze, później powodzenie misji zależy zdecydowanie od poczynać manualnych. Sama gra została podzielona na 17 rozdziałów – kolejne zadania polegają zwykle na zniszczeniu czegoś lub kogoś, np. stojącej na poboczu zbrojowni terrorystów lub po prostu kilku wrogich samochodów. Na samotność nie można narzekać, praktycznie zawsze zjawi się jakiś nieprzyjaźnie nastawiony wózek. Podczas gry nie brak zaskakujących dodatków, np. w postaci wyścigu najemników („Cztery okrążenia i żadnej broni, Groove"). Pamiętajcie, aby przed wyścigiem zmienić opony na lepszy model – inaczej w żaden sposób nie uda się wam wygrać.



Samochód Groove'a to bardzo solidna maszyna, jednak nie poradziłaby sobie z hordami przeciwników bez odpowiedniego sprzętu. Podstawą jest zamontowany na dachu (lub/oraz z boku) samochodu karabin 30 mm oraz małe, lecz silne rakietki. Ważne są wszystkie części samochodu – wiadomo, im bardziej zużyte, tym gorzej wóz się spisuje na trasie. Stopniowo dochodzą nowe bronie (np. karabin 50 mm) i coraz lepsze części, które znajdą zastosowanie na trasie. Interesującym dodatkiem jest trzymany przez Groove'a rewolwer (kaliber 45). W ferworze walki zdarza się, że samochody znajdują się blisko siebie – ocierają się drzwiami – co utrudnia celowanie z zamontowanych na stałe karabinów. Można strzelić z pistoletu w przednią szybę samochodu przeciwnika w nadziei trafienia kierowcy. Jeśli strzał jest celny, słyszymy odgłos klaksonu (przeciwnik osuwa się na kierownicę przyciskając beeper). Prawdziwie mordercza idea, prawda? Cieszą też dodatki w postaci lornetki, notatnika pokazującego wytyczne dla danej misji, mapa terenu, radar oraz systemy celownicze samochodu. Nie sposób tu wymienić wszystkich małych detali

3D AUTO COMBAT
INTERSTATE'76





wchodzących w skład produktu zatytułowanego INTERSTATE '76. Po każdej misji następuje spotkanie ze Skeeterem i szybka wymiana doświadczeń. Gracz wybiera ekwipunek do kolejnej misji jednocześnie zostawiając mechanikowi zdezelowany sprzęt do reperacji. Wraz z dokonaną przez Groove'a fragmentacją wozów przeciwnika przybywa nowych części i gdy bagażnik vana zapełni się sprzętem, gracz musi zdecydować, które z nich porzuci na pustkowiu. Nowych zabawek przybywa dość często, na brak urozmaicenia nie można więc narzekać. Później, znowu w drogę – odsłania się kolejny akt opowieści, której bohaterem jest Groove. Grze towarzyszą renderowane wstawki w postaci przerywników filmowych znakomicie wprowadzających gracza w rozwijającą się błyskawicznie fabułę.

MULTIPLAYER MAYHEM, CZŁOWIEKU!

W dobrej grze nie może zabraknąć trybu Multiplayer. INTERSTATE '76 oferuje możliwość rozgrywki przez kabelek, modem, sieć lokalną lub Internet. Przy pomocy tego ostatniego można zalogować się na specjalny server i... jazda! Można rozpocząć własną grę lub włączać się do tych będących już w trakcie; gracze bawią się w bardzo różny sposób – od wyścigów, w których według umowy nie używa się broni aż po deathmatchy na czterech kółkach. Podobnie jak w opcji „melee" można wtedy wybrać spośród ponad dwudziestu wozów i pokazać reszcie świata o co tu chodzi. Na serwerze INTERSTATE '76 trwa prawdziwa katownia; większość graczy to niemal zrośnięte z komputerem cyborgi i bardzo trudno z nimi wygrać, dlatego zanim zalogujesz się, aby nawiązać walkę, poćwicz solidnie w samotności (trzeba godnie reprezentować kraj, nie?). Z zadania dołączenia do INTERSTATE '76 opcji Multiplayer developerzy wywiązali się znakomicie.



GRAFIKA I DŹWIĘK, CZŁOWIEKU!

Wszystko wygląda po prostu wspaniale i zostało przez developerów dopięte na ostatni guzik. Gra oferuje 12 rodzajów widoków, poczynając od satelity i kilku widoków zewnętrznych, aż po podstawowe widoki z kabiny (z maską i bez, lepiej bez). Krajobraz roi się od odtwarzających prawdziwy świat tekstur, samochody podczas zderzeń zachowują się bardzo naturalnie, a wybuchając przez długi czas się kopcą. Mijane w pośpiechu miasteczka składają się z realistycznych budynków – sklepy, stacje benzynowe i cała reszta aż prosi się o unicestwienie (i czasem dostaje to, o co prosi). Wszystko to przypomina znany z wielu filmów specyficzny klimat południowo – zachodnich Stanów Zjednoczonych. Za graficzną stronę gry odpowiada słynny engine z MECHWARRIOR 2. Oprawa wizualna prezentuje bardzo wysoki poziom, aby jednak cieszyć się nią w pełni, potrzeba bardzo potężnego PeCeta. Poza standardową niską rozdzielczością 320x200 (Pentium 90 i 100) developerzy udostępnili pośredni tryb 480x360, który doskonale sprawdza się na sprzęcie średniej klasy (Pentium 120, 133 i 150). Tryb 640x480 przeznaczony jest dla prawdziwie szybkich maszyn (Pentium 166 oraz 200). Bonusowe (naprawdę nie widzę dla nich zastosowania) rozdzielczości 800x600 i 1024x768 przygotowano chyba specjalnie dla wieloprocesorowych płyt z czterema Pentium Pro 200 na pokładzie... Oprócz wyboru rozdzielczości można też pobawić się detalami w postaci tekstur, cieni i nieba – każdy gracz błyskawicznie dostosuje ustawienia do własnych preferencji. Gra aż płacze o obsługę akceleratorów 3D, która lada dzień sformalizuje się w postaci patcha dostępnego bezpośrednio z internetowej strony Activision.



Proszę państwa, przed nami Polonez Karo-Atu-Plus-Plus, który słynie na świecie z tego, że masa dodatków ozdabiających maszynę przekracza 4 razy masę silnika!!!

Nie ma innego określenia na muzykę i dźwięk niż „znakomite". Zapisany w postaci audio soundtrack jest bardzo, bardzo funky i przywodzi na myśl szalone lata siedemdziesiąte. Przesamplowane z doskonałą jakością efekty dźwiękowe doskonale spełniają swoje zadanie. Rzężenia silnika (każdy samochód wyje nieco inaczej), odgłosy strzelaniny i eksplozje przeplatają się ze wstawkami, w których Taurus, Groove i reszta rozmawiają przez zamontowane w wozach cb–radio. Pozwala to jeszcze bardziej wczuć się w niesamowity klimat tej modnej produkcji.

CAŁA PRAWDA, CZŁOWIEKU!

INTERSTATE'76 to bardzo dobra gra zręcznościowa. W istocie jest to najlepsza gra zręcznościowa na PC, w jaką miałem okazję zagrać na przestrzeni ostatnich dwóch miesięcy. Szalony klimat, doskonała oprawa i olbrzymia miodność składają się na kolejny dopieszczony produkt „ made by ACTIVISION". Gdyby nie fakt, że patch dla ackeleratorów 3D kompatybilnych z Direct–X jest w momencie, w którym to piszę dopiero fazie produkcji (a powinien od razu być zaimplementowany w grze) przyznałbym INTERSTATE '76 ocenę 9/10.

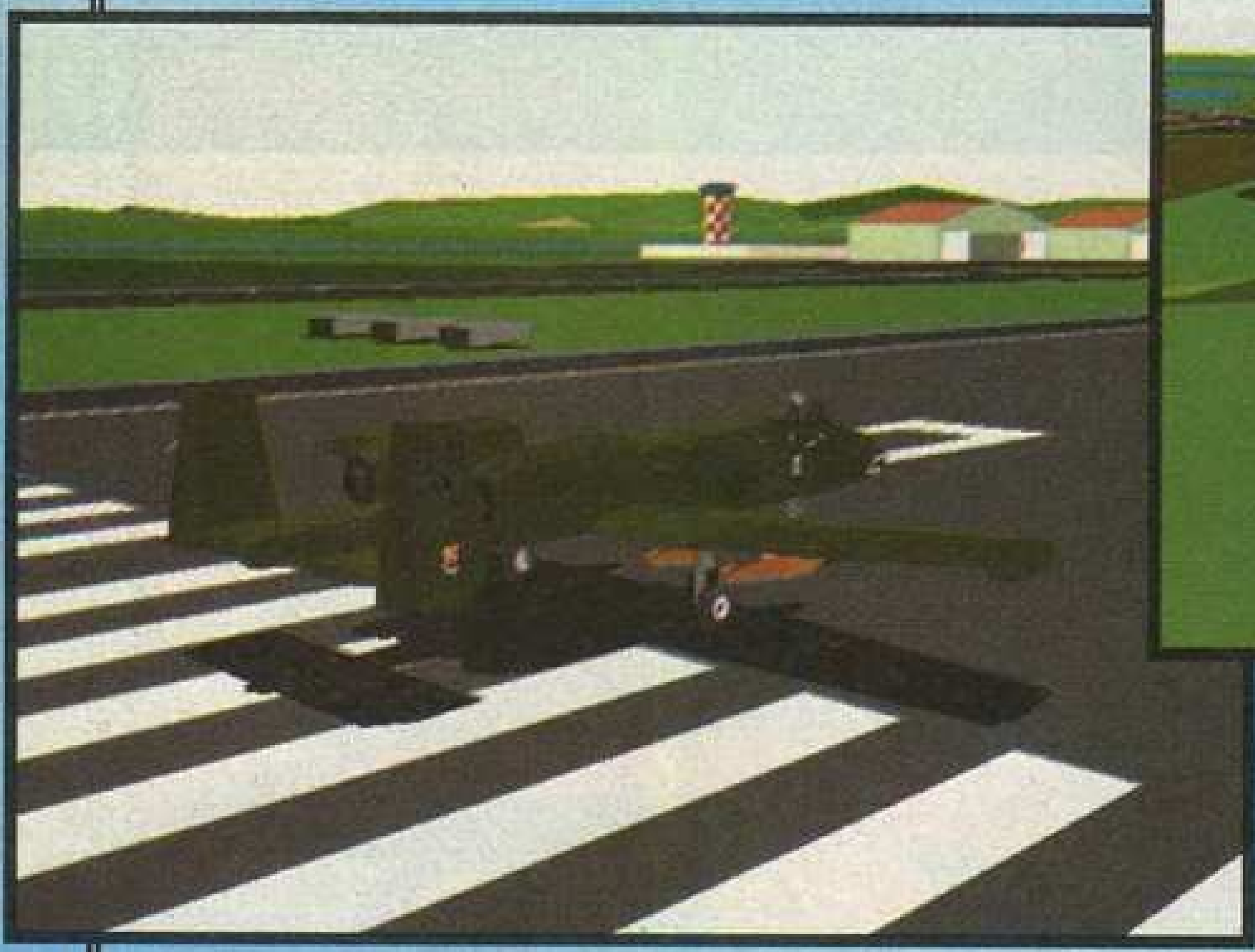
Gulash

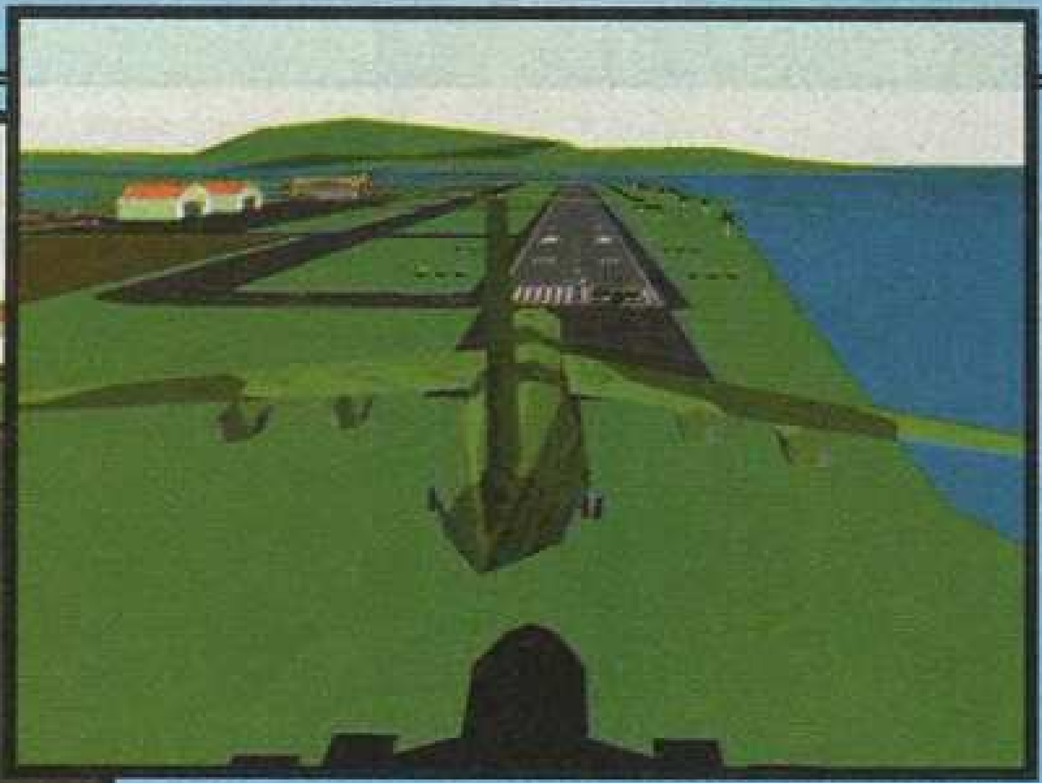
Activision

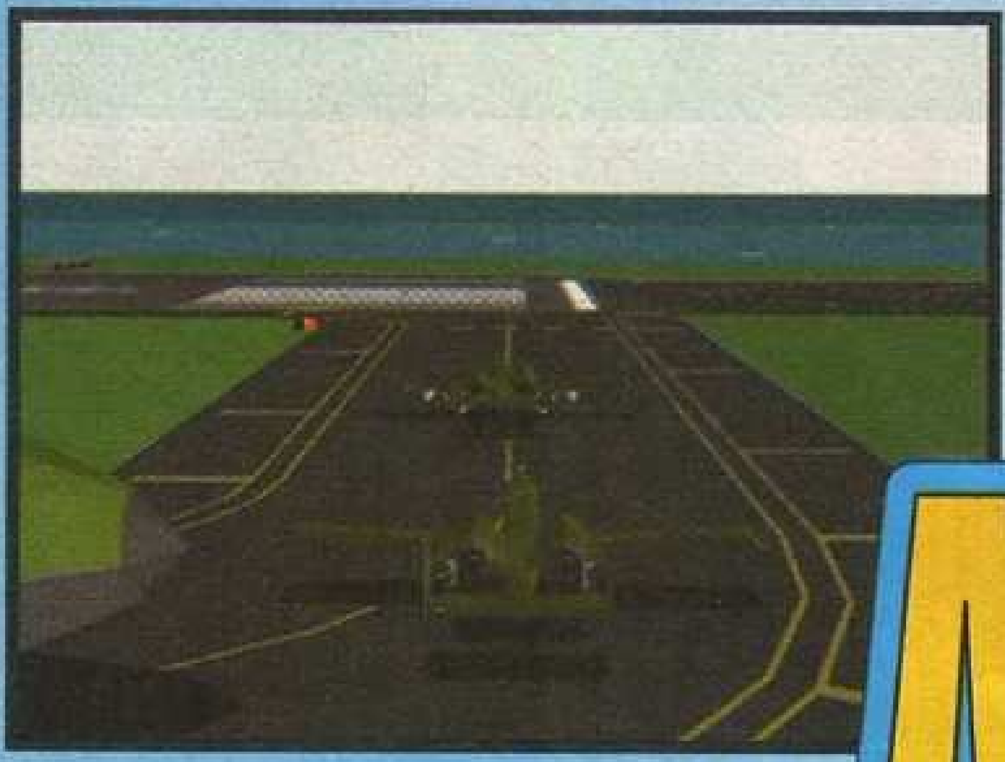
DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: -,00
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

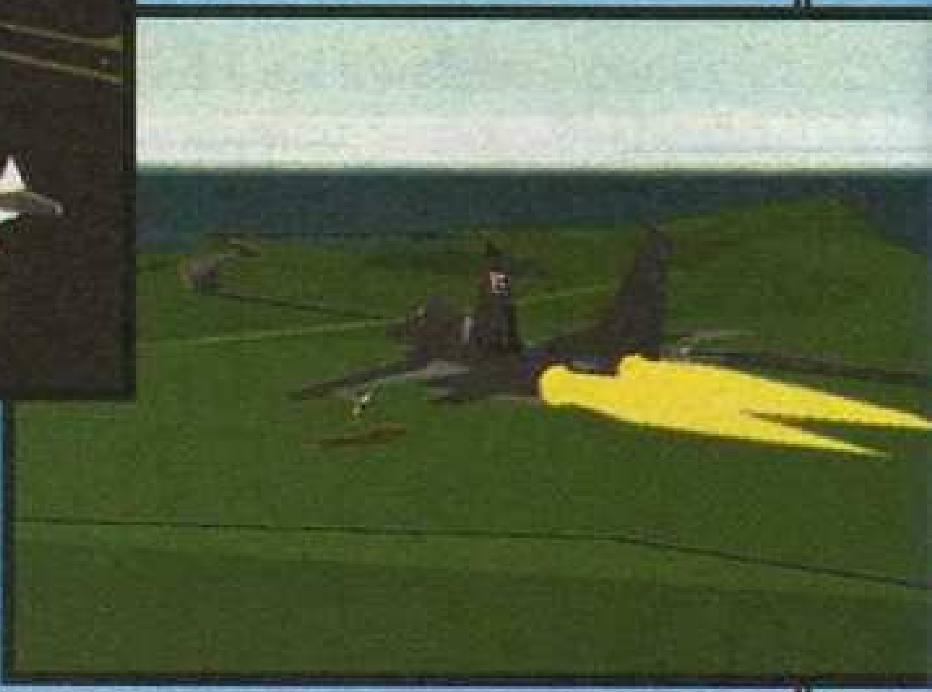












A-10 CUBA
DRUGA STRONA MEDALU

Dlaczego wracamy do A–10 CUBA! (opis w SS'45)? Otrzymaliśmy wiele listów z uwagami, że potraktowaliśmy tę grę jako realistyczny symulator, którym ona nie jest i nie będzie. Prosiliście o powrót do tematu od innej strony, a my po dłuższej analizie przyznaliśmy wam rację – na A–10 CUBA! można też spojrzeć oczami lotnika–amatora, który szuka w podniebnej przejażdżce trochę wrażeń, emocji i strzelania. Realistyczne, hard–core'owe symulatory (których zresztą od paru lat już nie ma!) wymagają od gracza dużej wiedzy i napięcia, a proste latadełka pozwalają się po prostu zrelaksować.



WSIADAMY!

Misje treningowe są OK. Po kilku lotach radziłem już sobie całkiem nieźle i w roli pilota Dzikiej Świni czułem się całkiem dobrze. Trochę trzęsło, ale A–10 ma opinię samolotu trudnego w pilotażu, zaś powodem tego trzęsienia są turbulencje, które występują blisko ziemi. Trochę realizmu w końcu nie zaszkodzi. Kiedy już miałem czas poprzyglądać się widoczkom, przez moment miałem wrażenie, że zabrakło tekstur! Ale po kilku minutach stało się oczywiste, że jest to wynik przemyślanego kompromisu. Spora liczba detali, wektorowa grafika i duża liczba klatek na sekundę (czyli płynna animacja!) stanowią znacznie lepszy wybór niż tekstury. Znika problem ze znalezieniem komputera, na którym dało by się taką zaawansowaną grę odpalić. Grafika jest generowana tak szybko i płynnie, że na P133 gra się bardzo dobrze z maksem detali. Jak już zaspokoiłem swoje estetyczne potrzeby, nadszedł moment odszukania jakiegoś wroga.

CO JA TU ROBIĘ?

A–10 CUBA! udostępnia cztery misje treningowe i dwanaście misji bojowych. Wszystkie odbywają się nad terenem prześlicznej, acz zdradliwej Kuby, największej wyspy na Morzu Karaibskim. Niestety, są bardzo, ale to bardzo proste. Nie oznacza to, że jestem superpilotem z piekła rodem. Nie. Problem polega na tym, że misje są naprawdę prozaiczne. Może wynika to z tego, że A–10 ma naprawdę spory potencjał niszczycielski. Każdy, kto ma wylatanych kilkanaście godzin na jakimkolwiek sprzęcie wojskowym, po prostu wciągnie te misje nosem. Osobiście najbardziej podobała mi się ta z numerem 12, gdzie leci się w kanionie.

Sytuację mogłaby uratować większa liczba misji, generator bądź edytor, ale ktoś w ACTIVISION, a raczej PARSOFT, o tym zapomniał. Trochę jakby w zamian, wokół samolotu dzieje się całkiem sporo. Na lotnisku panuje codzienny ruch, w zatoczkach pływa zawsze kilka statków, a w powietrzu na pewno zobaczymy jakiś samolot. Ale te smaczki rodem z prawdziwych symulatorów kłócą się nieco z całą resztą, a wspomniany zawodowiec i tak przemknie po nich znudzonym wzrokiem. Rzecz, na którą zwróciłem uwagę na końcu, to duża liczba systemów i jednocześnie klawiszy, które trzeba obsługiwać. Kolejna niekonsekwencja, która nie przypadnie do gustu Terminatorowi. Dalej sytuację pogarsza moim zdaniem trochę zbyt wymyślny sposób wyboru uzbrojenia i celowania, znów jakby rodem z prawdziwego symulatora. Zagorzałym fanom strzelanin przeszkadzać będą wymagania, jakie ta gra ma w stosunku do pilota, ale zawodowy Terminator szybko poradzi sobie z każdym przeciwnikiem, jakiego można w A–10 CUBA! spotkać.

CO MY TU MAMY?

Powstaje zasadnicze pytanie: co miał na myśli autor gry? Z czystym sumieniem możemy zarzucić producentom brak zdecydowania. Elementy symulatora i strzelaniny są ze sobą wymieszane, ale nie jest to mieszanina jednorodna. Widać wyraźnie brak konsekwencji w opracowaniu założeń. Dla zaawansowanego maniaka symulatorów A–10 nie wystarczy na długo, a fani strzelanin mogą się poczuć zagubieni. Tak oto przedstawia się naga prawda.

Taki charakter A–10 CUBA! ma jedną zaletę. Gra może być świetnym początkiem dla wszystkich symulatorowych żółtodziobów. Można tutaj łatwo nauczyć się latać. Połączenie prostych zasad walki z koniecznością obsługi kilku systemów samolotu „gołymi rękami" ułatwi później opanowanie bardziej zaawansowanych symulatorów. Wpojenie podstawowych odruchów pilota nastąpi dosyć szybko. Jeżeli pominąć „trudną" grafikę, A–10 CUBA mógłby stanowić kolejny krok w karierze pilota wirtualnych samolotów po grach typu COMANCHE 3 czy F22.

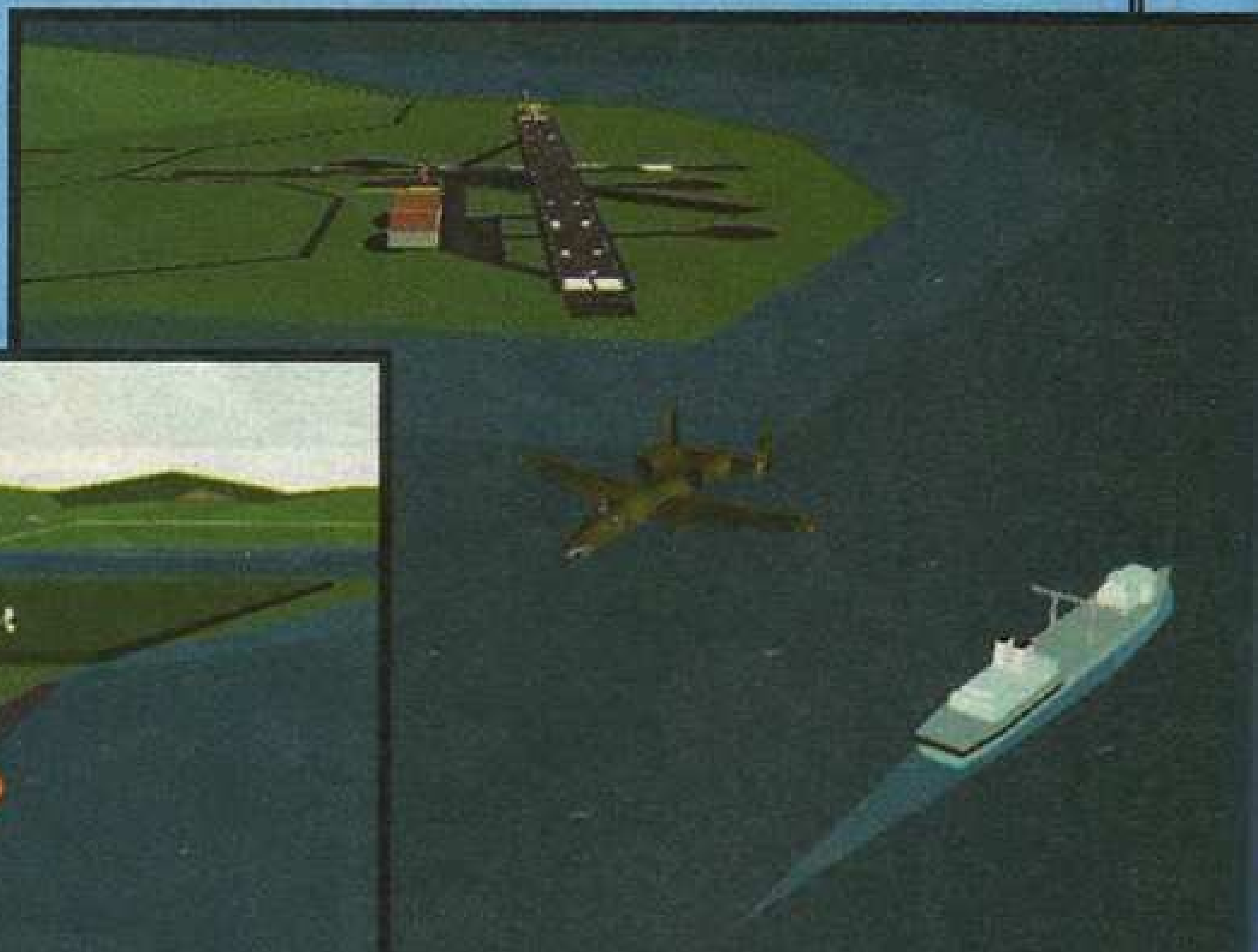
LMK

Activision

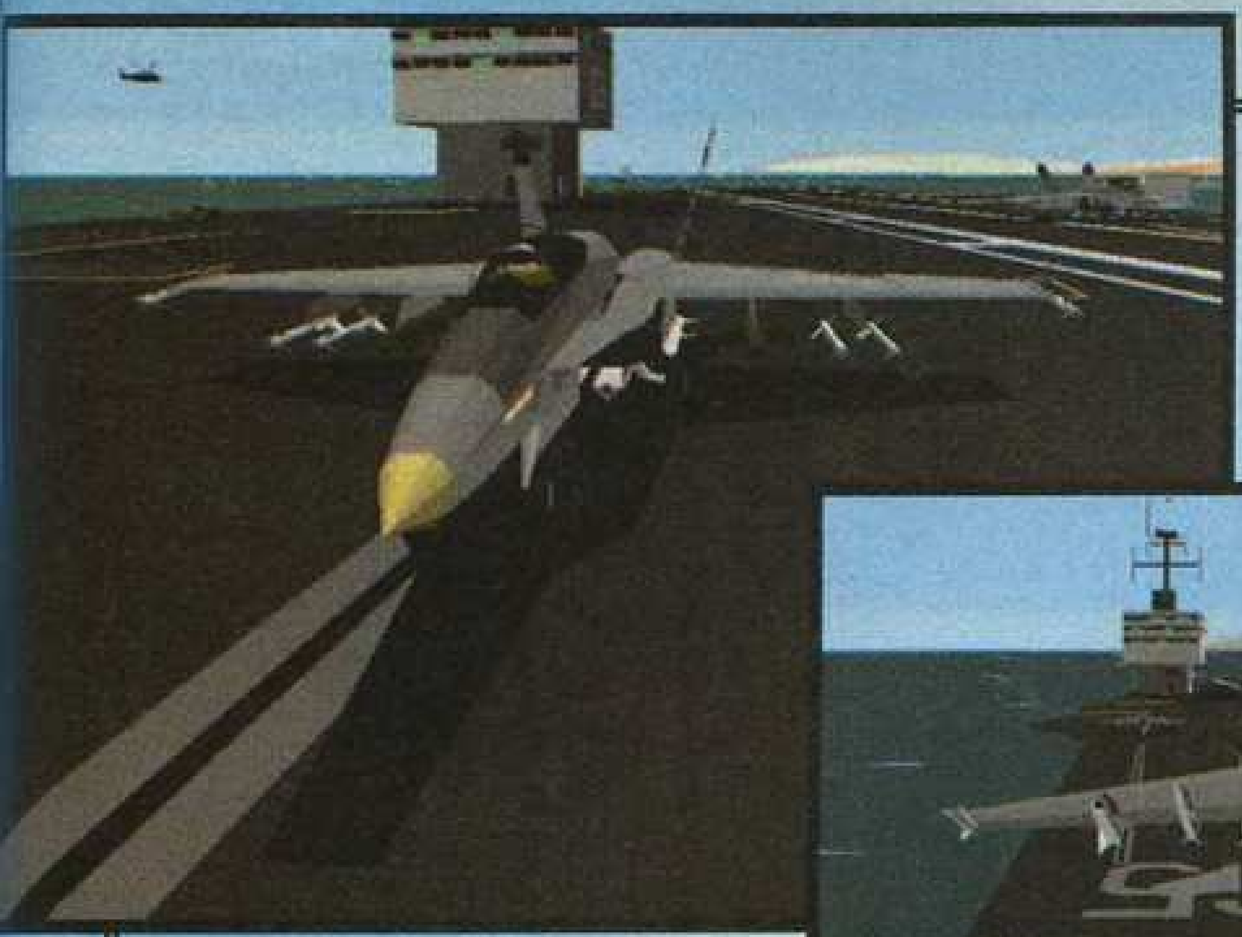
DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS — CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN — Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM
MACINTOSH

OCENA: 5/10





DEMO – CD'44

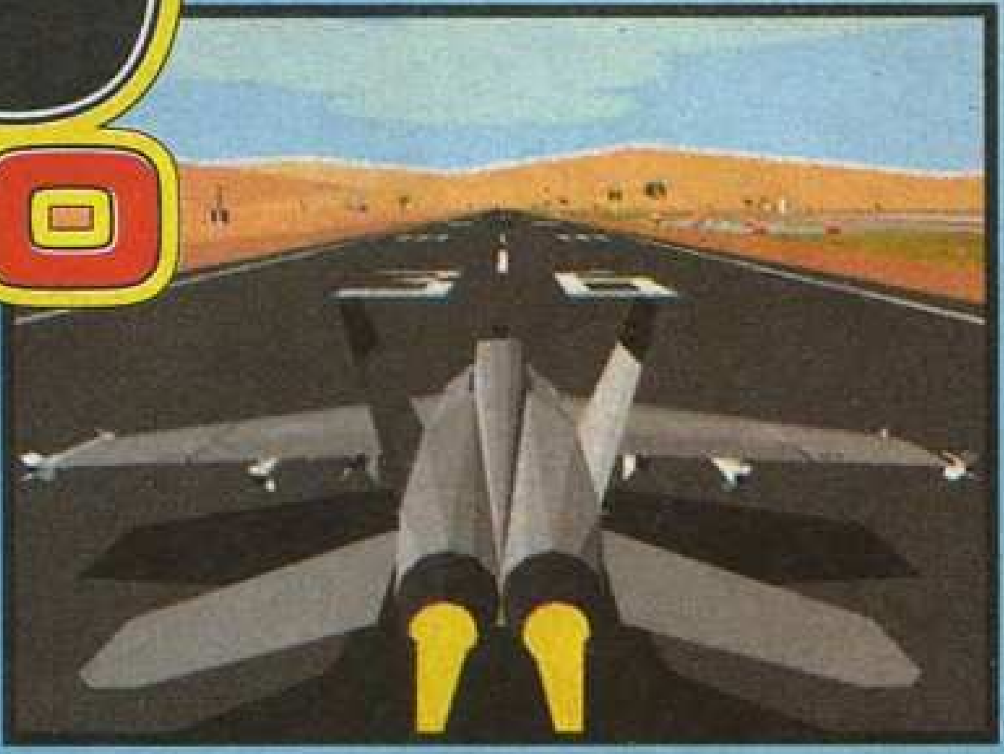






F/A-18 HORNET 3.0





Pierwszą grą, przy której poczułem bluesa do symulatorów lotniczych, był starusieńki, chrupiący F15. Trzecia część siedziała na moim twardzielu wiele długich lat. Moja stara pilotka kurzyła się już na półce, aż tu nagle z rykiem silników nadleciał F/A–18 HORNET v3.0, nowość na PeCecie, program znany dotychczas z wcześniejszych wersji jedynie posiadaczom Maców.

GDZIE DZIŚ LECIMY?

Wszystkie misje szkoleniowe i treningowe odbywają się nad Hawajami. Misje bojowe rozgrywają się nad Kuwejtem, a terenem walki sieciowej jest poligon lotniczy w Arizonie. Naszym zadaniem są zarówno ataki na cele naziemne, jak i przechwytywanie wrogich jednostek. Część misji bojowych rozpoczyna się na pokładzie lotniskowca. Można grać ze znajomymi poprzez modem/kabel, w sieci lokalnej lub poprzez Internet. Najprościej zabawić się w dogfight, ale mamy też walkę zespołową. Ale żeby móc dołączyć do szwadronu, trzeba naprawdę nieźle ćwiczyć. Dla żółtodziobów przewidziano na szczęście zmienny stopień trudności oraz świetnie przygotowaną część treningową. Szkolenie przewiduje wszystkie aspekty lotu, w tym start i lądowanie na lotniskowcu oraz wszystkie ważniejsze manewry, których opanowanie okazuje się niezbędne w przyszłych misjach bojowych.

Z CZYM DO GOŚCI?

Współczesne symulatory lotnicze powinny nie tylko wiernie symulować lot, ale również sprawiać, by gracz poczuł się jak prawdziwy pilot na polu walki. F/A–18 HORNET zapewnia pod tym względem masę atrakcji. Startujące i lądujące jednostki i odbywające się w powietrzu walki to najczęstsze wydarzenia, jakie towarzyszą nam podczas misji. Jednak zdziwiłem się, gdy podczas kołowania na lotniskowcu ponad moją głową przeleciało stado mew.

Trzeba się nieźle napocić, żeby zakończyć misję sukcesem. Dobry pilot–gracz musi wykazać się sprytem, refleksem, zdrowym rozsądkiem i opanowaniem interfejsu. Tu nie ma cudownych radarów, które piszą na ekranie MFD jaki samolot atakujemy; aby dowiedzieć się, czy to swój czy wróg, należy uruchomić odpowiedni system. Cele namierza się ciężko, utrudnia to jeszcze realistyczne działanie radaru, który potrafi wroga zgubić. Poza nami w powietrzu znajduje się jeszcze kilka innych samolotów, które również dybią na wrogie cele i najczęściej zdążą zaatakować je przed nami. Włączenie radaru natychmiast informuje wszelkie jednostki przeciwnika o naszym położeniu. Turbulencje i podmuchy wiatru utrudniają celowanie. Każdy rodzaj broni wymaga innego sposobu podejścia do atakowanego celu, co dla weteranów symulacji lotniczych nie jest niespodzianką. Maszyna zachowuje się bardzo realistycznie, ale czułość sterów zmusza nas do zachowania ciągłej uwagi.



CO WIDZIMY, CO SŁYSZYMY?

Nie ma tu fantastycznych tekstur i niesamowitych efektów 3D. Gra jest „neowektorowa", co wychodzi jej na dobre. Na P133 bez akceleratora 3D engine gry bez problemu „wykręca" ponad 20 klatek na sekundę w najwyższej (1024x768) z dostępnych rozdzielczości.



Wszystkie obiekty na ekranie cieszą masą detali. I nie przeszkadza to wcale grze w uzyskaniu płynności godnej platformy konsolowej. W hi–res wrogie samoloty widać z bardzo daleka, a na przelatujących obok maszynach widać nawet, jakie niosą rakiety! Jeżeli nie przeszkadza ci brak tekstur, to engine można nazwać perfekcyjnym. Nie załamują się żadne linie i nie ma żadnych „pułapek przestrzennych" ani irytującego zwalniania, gdy ekran wyświetla więcej detali. Wybuchy i dym wyglądają nieźle, podobnie efekt mgły, oddający odległość od obiektu. Brak tekstur pokrywa fenomenalnie generowany i cieniowany teren. Odległe, widoczne na horyzoncie góry osnuwają mgły, a wszystkie obiekty rzucają cienie. Gdy zapada mrok, każdy obiekt zmienia swój kolor, natomiast lecąc prosto w słońce trzeba mrużyć oczy. Z kolei efekty dźwiękowe są na przyzwoitym poziomie, choć nie powalają na ziemię. Najciekawsze są dialogi, jakie prowadzą między sobą piloci i operatorzy urządzeń naziemnych.

NO I CO?

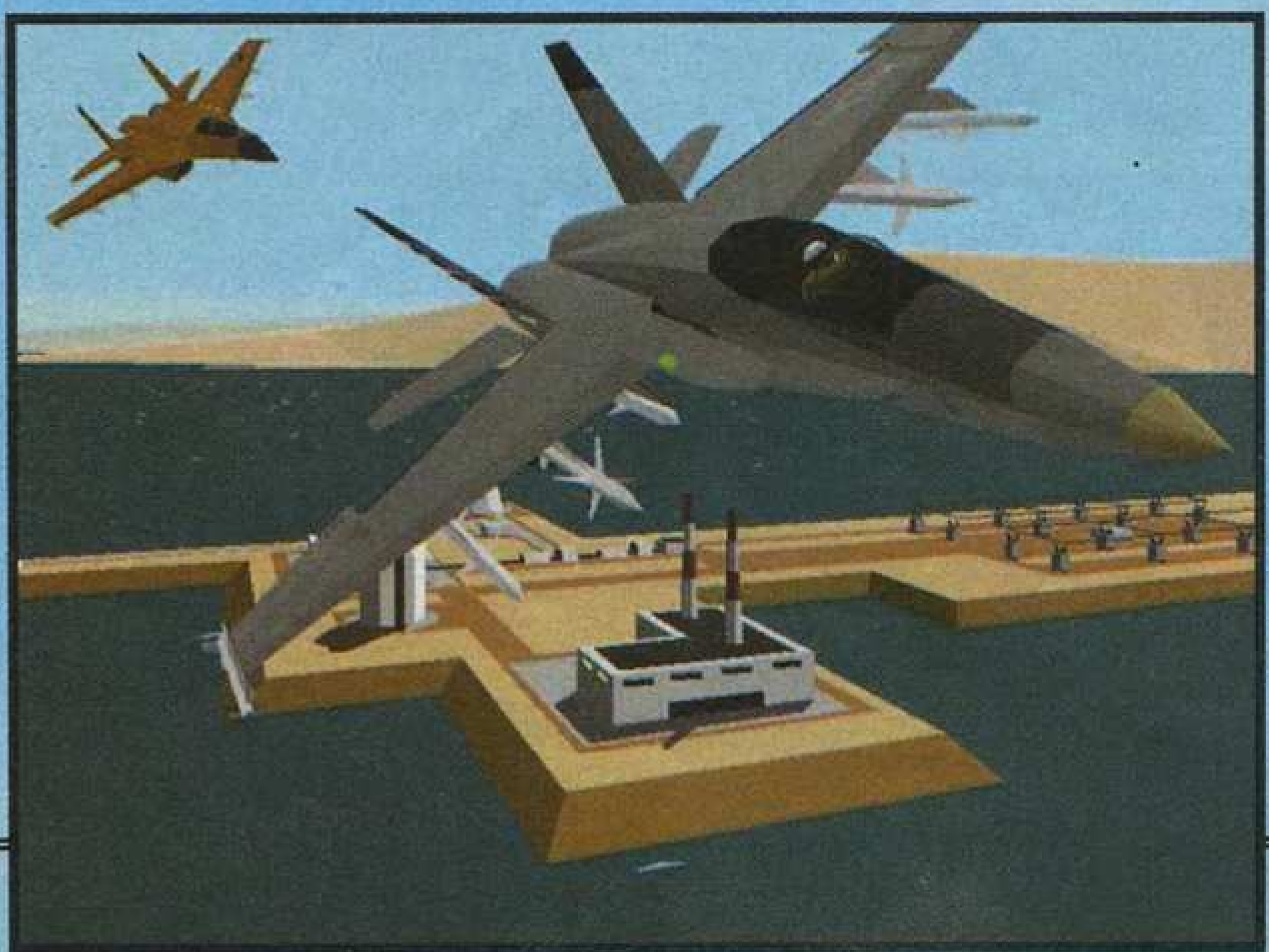
Uważam, że F/A–18 to jeden z najlepszych symulatorów, mimo że nie ustanawia nowych standardów. Twórcy wrócili do korzeni, przypomnieli sobie i nam, czemu naprawdę mają służyć gry i znaleźli wspaniały kompromis pomiędzy miodnością a przyzwoitą grafiką. Jest to jedna z niewielu gier, która zapewnia maksimum prostej radości z latania.

LMK

Graphic Simulations

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –,00
PC DOS/WIN Min. 486 DX4/100, 8 MB RAM

OCENA: 7/10



DEMO – CD'46







Gdy pięć lat temu firma NOVALOGIC wydała pierwszą wersję COMANCHE (SS'17), gracze i krytycy jak jeden mąż piali z zachwytu nad tym nowatorskim tytułem. Główną tego przyczyną była rewelacyjna oprawa graficzna. Zastosowany po raz pierwszy w grze komputerowej system Voxel Space robił naprawdę olbrzymie wrażenie. Oczywiście za takie efekciarstwo płaciło się wysokimi wymaganiami sprzętowymi (procesor 386DX i obowiązkowe 4 MB RAM!!! – czyli ówczesny technologiczny high–end), ale takie rzeczy przerabiamy również w czasach dzisiejszych.

Najstarszy COMANCHE nie był niczym więcej, jak zwyczajną zręcznościówką osadzoną w realiach symulacji śmigłowca, widzianą z perspektywy jego pilota. Na usprawiedliwienie twórców gry wspomnieć trzeba, że w 1992 roku rzeczywisty śmigłowiec Comanche był tylko prototypem, a jego parametry były oczywiście utajnione.

Wydawało by się, że firma NOVALOGIC, posiadając tak duży potencjał twórczy, będzie kurą znoszącą złote jajka. Niestety, wszystkie pozostałe stworzone przez nich tytuły okazywały się klapami, które wprowadziły firmę w głęboki dołek. Również wydany w roku 1995 pakiet WEREWOLF vs COMANCHE (SS'29), który zawierał wersję 2.0 tego słynnego zręcznościowego symulatora, nie przyniósł większej poprawy. Nie ma się jednak temu co dziwić, skoro po dodaniu możliwości grania za pośrednictwem sieci lokalnej lub kabla, a także nieznacznemu polepszeniu grafiki, wzrosły z niewiadomych powodów wymagania sprzętowe. W podobnym okresie ukazał się też symulator czołgu ARMORED FIST, ale to już zupełnie inna historia.

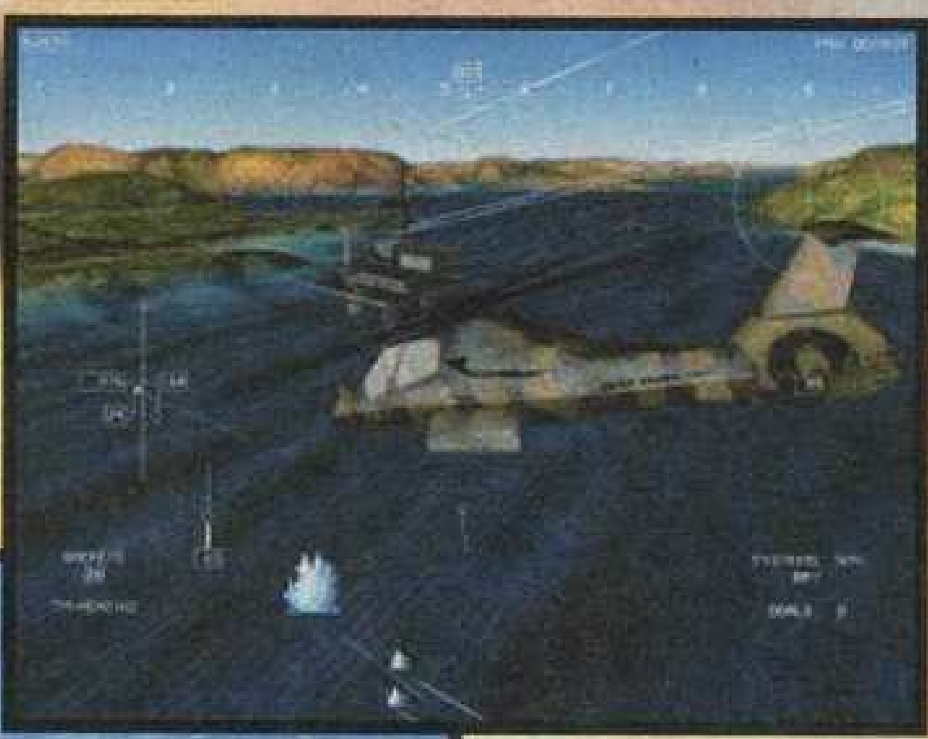


Trudna sytuacja z symulatorami oraz ogólna posucha w tej dziedzinie wpłynęła na panów z NOVALOGIC wyjątkowo twórczo. Ostatnia deska ratunku w postaci F–22 LIGHTNING 2 (SS'42) została przyjęta na rynku gier przychylnie i pozwoliła otrząsnąć się z dotychczasowych porażek. Jednakże prawdziwą odpowiedzią na pytanie: co będzie dalej z tą tak dobrze niegdyś zapowiadającą się firmą, okazał się wskrzeszony po raz drugi COMANCHE, który tym razem otrzymał numerek trzy.

WOW... ALE GRAFIKA!

Dla potrzeb tej bardzo efektownej gry rozwinięto zastosowany w poprzednich wersjach, a także w ARMORED FIST (SS'20) wspomniany system Voxel Space, który zwie się od teraz po prostu Voxel Space 2. Od dawna używany w różnego rodzaju profesjonalnych symulatorach czy zastosowaniach geodezyjnych, cechujący się prostą formułą matematyczną, dzięki rozsądnemu podejściu programistów daje bombowe efekty. Dzięki niemu graficzna oprawa trzeciej odsłony COMANCHE jest naprawdę znakomita.





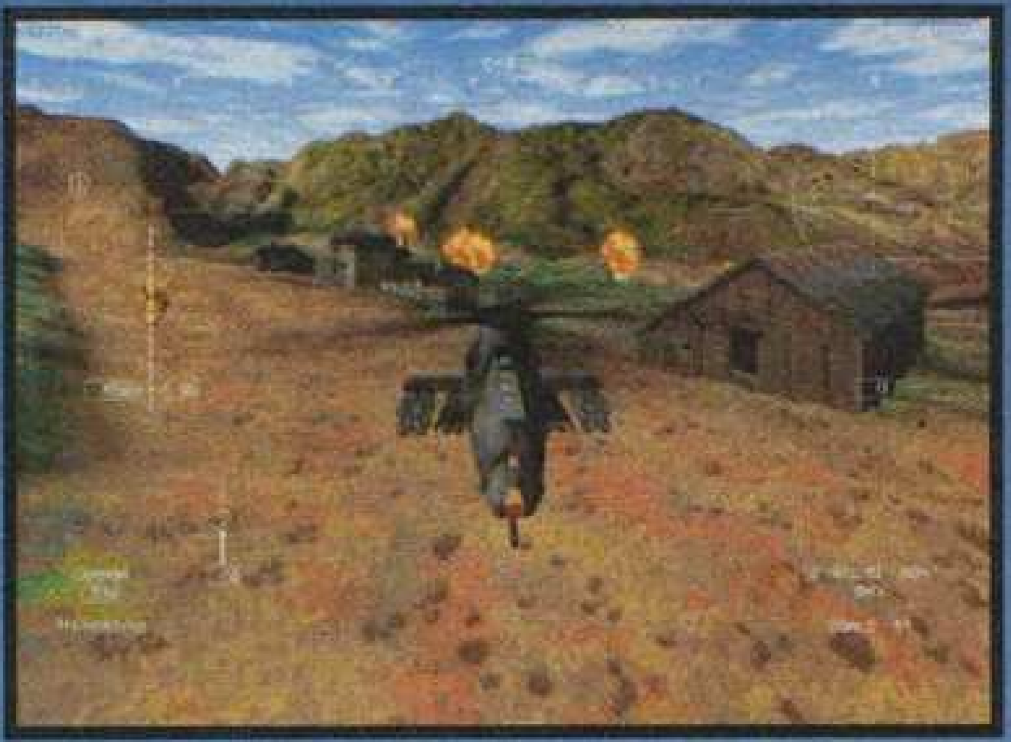
Podstawowa różnica techniczna to zwiększenie rozdzielczości. Do dyspozycji mamy pięć trybów graficznych (320x200, 320x240, 400x300, 640x400 i 640x480). W trybie 400x300 na P133 gra w pełnych detalach chodzi bardzo dobrze, lecz dalsze zwiększanie rozdzielczości powoduje już czkawkę i zmusza do wyłączania większości detali. Szkoda, że twórcy w dobie akceleratorów 3D nie pomyśleli o możliwości odpalania programu pod Windows'95 i Direct–X. W ten sposób stracili np. możliwość skorzystania z mocy dopalaczy graficznych, chociaż może jeszcze ukaże się patch wykorzystujący możliwości kart typu Virge albo 3Dfx.



Doskonale dopracowany algorytm modelowania sprawia, że teren występujący w grze jest bardzo urozmaicony i prezentuje się nadzwyczaj okazale. Gracz przemierzać będzie różnorodne miejsca: od pustyni, przez łąki i pola, aż po mroźną Syberię. Jedyna wada w tym punkcie to zdecydowanie zbyt mały obszar pola walki w poszczególnych misjach. Wspaniałe wrażenia wzrokowe











są jeszcze dopełnione przez różnorodne budynki oraz sprzęt jeżdżący i latający. W tym wcieleniu gry są to w pełni teksturowane, trójwymiarowe obiekty.

Z REALIZMEM NA BAKIER

Mimo zapowiedzi, iż nowa wersja będzie dużo lepiej zrealizowaną sy-

COMANCHE 3

mulacją śmigłowca, znów rozgrywka toczy się według standardowego schematu lansowanego przez NOVALOGIC, czyli „jak najwięcej zabawy przy niezbyt skomplikowanym modelu symulacji". Powoduje to, że pod względem realizmu COMANCHE ma się np. do JANE'S APACHE LONGBOW tak, jak rodzina WING COMMANDER do symulatorów Star Wars spod znaku LUCASARTS. Oczywiście taki charakter gry sprawi, że zwolennicy realistycznych symulatorów zaczną się krzywić, ale ten zręcznościowy symulator śmigłowca im także może przynieść sporo satysfakcji.

Ku pokrzepieniu serc zwolenników realizmu podam, że wytrzymałość naszej maszynki nie jest już tak olbrzymia jak w poprzednim wcieleniu, gdzie trzeba było po raz kolejny uderzyć w skałę, by zakończyć lot. Teraz wystarczy lekko zahaczyć o drzewo. Oczywiście, żeby zabawa była jeszcze szybsza, udaną misję można, podobnie jak w F-22 LIGHTNING 2, zakończyć bez konieczności powrotu na macierzyste lotnisko, po prostu wciskając klawisz „E". Choć stwierdzić należy, że lądowanie jest bardzo proste i nie wymaga skomplikowanych wygibasów.

Grać można oczywiście nie tylko samemu, ale i z kolegami w sieci, za pośrednictwem modemu, jak i zwykłego kabla szeregowego. W wiadomy sposób uatrakcyjnia to rozgrywkę i wydłuża czas spędzony przy tym programie. Jak przystało na grę na tym poziomie technicznym, lot może odbywać się za pomocą zwykłego joysticka, jak i przy pomocy kombajnów typu Sidewinder 3D Pro. Przy czym zdecydowanie atrakcyjniejsza jest walka przy pomocy joy'ów wyposażonych w throttle (przepustnica) i rudder (drążek sterowy).



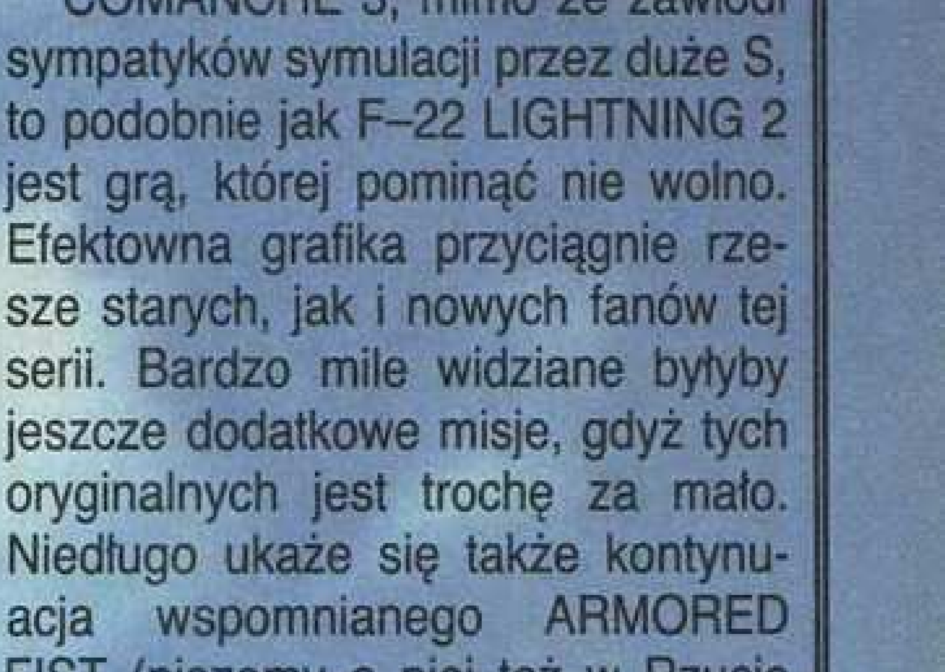
WITAMY W GRIFFON SQUADRON

Kariera pilota śmigłowca Comanche jest bardzo barwna, ale i trudna. Dlatego też gracz nie zaprawiony w bojach powinien poznać zasady pilotażu, uczestnicząc w sześciu misjach treningowych. Mają one na celu zahartowanie rekruta w trudnych warunkach bojowych i toczyć się będą od Fortu Rucker w Alabamie, aż po Fort Wainwright na Alasce. Po ich zakończeniu uzyskuje się statut członka elitarnej amerykańskiej jednostki Comanchów, Griffon Squadron. W jej szeregach będziesz mógł wziąć udział w czterech fikcyjnych konfliktach zbrojnych. Toczą się one kolejno: na Ukrainie, na Syberii, na Kubie i przy granicy iracko-jordańskiej. No cóż, na razie są to konflikty tylko fikcyjne, ale jak mawiał ktoś dawno temu: „zawsze w ruchu jest przyszłość", więc nigdy nie wiadomo...

Cztery kampanie po osiem misji wystarczają, niestety, na bardzo krótko i dlatego aż się prosi o dołączenie edytora misji. Wówczas gra zyskałaby wiele ciekawych możliwości, np. gracze mogliby stworzyć mapę własnej okolicy, a wtedy hulaj dusza na maksa. Ale przechodzenie kolejnych misji i tak może przynieść sporo satysfakcji. Poszczególne misje są wyjątkowo widowiskowe, na polu walki porusza się duża liczba pojazdów, budynki po bombardowaniu zapadają się, a zewsząd dochodzą komunikaty od poszczególnych pilotów lub oddziałów.

UZBROJENIE

Do realizacji skomplikowanych niekiedy misji gracz, poza przydziałowym śmigłowcem, otrzymuje uzbrojenie w postaci działka, rakiet niekierowanych, rakiet typu Stinger (powietrze-powietrze, na podczerwień) i Hellfire (powietrze-ziemia, namierzanie laserowe). Oprócz tego zestawu można skorzystać jeszcze z pomocy skrzydłowego i ognia artyleryjskiego. Skrzydłowy jest bardzo efektywny, ale należy uważać, żeby przeciwnik za szybko nie sprowadził go na ziemię. Z kolei ogień artylerii pozostawia sporo do życzenia. Wielokrotnie po jego ostrzale przeciwnik uchodził mi z pola walki z niewielkimi tylko stratami. Wadą uzbrojenia jest niewielka ilość amunicji przydzielana do poszczególnych misji. Powoduje to, że niekiedy trzeba nieźle się napocić, aby nie zostać z gołym śmigłowcem i całą watahą wrogów.



PODSUMOWANKO

COMANCHE 3, mimo że zawiódł sympatyków symulacji przez duże S, to podobnie jak F-22 LIGHTNING 2 jest grą, której pominąć nie wolno. Efektowna grafika przyciągnie rzesze starych, jak i nowych fanów tej serii. Bardzo mile widziane byłyby jeszcze dodatkowe misje, gdyż tych oryginalnych jest trochę za mało. Niedługo ukaże się także kontynuacja wspomnianego ARMORED FIST (piszemy o niej też w Rzucie Okiem), oparta oczywiście na Voxel Space 2, co definitywnie przechyli szalę na rynku symulacji na stronę NOVALOGIC. Poza tym będzie podobno można grać w sieciowym zespole: śmigłowiec plus czołg.

Miejmy także nadzieję, że NOVALOGIC weźmie sobie do serca uwagi graczy, którym marzy się ciut więcej realizmu i uderzy jeszcze mocniej w czwartej odsłonie COMANCHE. Kto wie, może będzie to już niedługo...

Rif

Novalogic

DYSTRYBUTOR PC – IPS	CENA: –ºº
PC DOS/WIN'95	Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10



TIME LAPSE

ANCIENT CIVILIZATIONS







Gra TIMELAPSE wprowadza nas w świat starożytnych kultur. Podążając śladami naszego przyjaciela, archeologa, możemy odbyć podróż zarówno do legendarnej Atlantydy, jak i do starożytnego Egiptu czy kraju Majów. Jest to możliwe, dzięki odkryciu przez profesora na Wyspie Wielkanocnej maszyny do przenoszenia się w czasie. Korzystając z wehikułu, musimy zebrać dowody potwierdzające teorię o wspólnym pochodzeniu tych kultur oraz pomóc profesorowi wydostać się z pułapki maszyny czasu. W końcu możemy poznać zaskakujące wyjaśnienie wydarzeń, które miały miejsce wieki temu.

Gra zapewne spodoba się miłośnikom kultur starożytnego Egiptu. Pozostałych na pewno wciągnie ciekawy scenariusz, bo w końcu któż z nas nie chciałby zabawić się w odkrywcę dawnych tajemnic? Sam scenariusz to jednak w przygodówkach dopiero połowa sukcesu, ważne są także ciekawe i przyjemne w rozwiązywaniu zagadki.

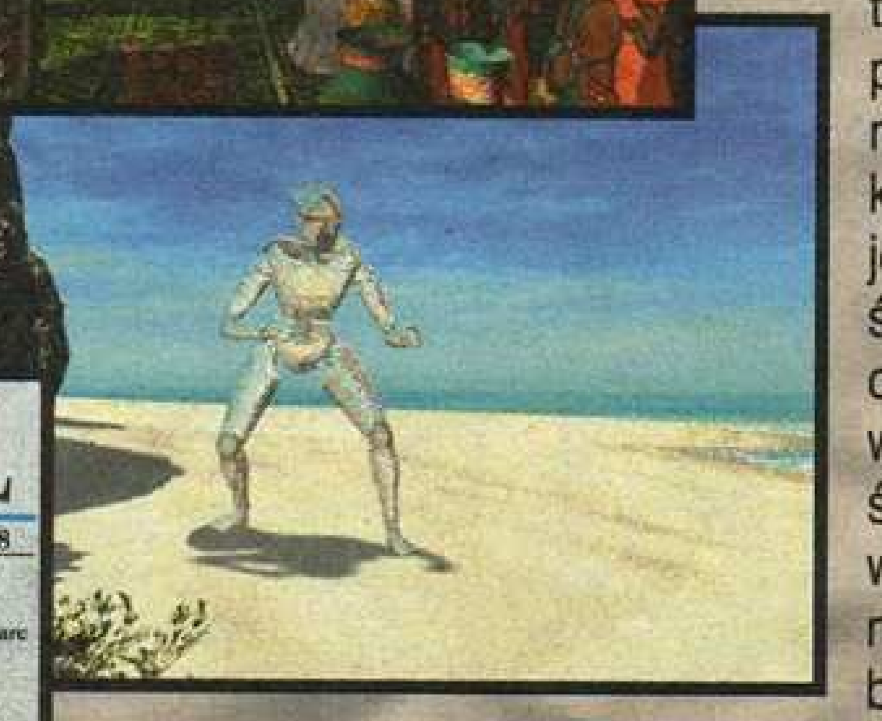
W TIMELAPSE dominują głównie zagadki logiczne. Niektóre z nich są dość proste, inne wymagają niezłego łamania głowy i spostrzegawczości, gdyż większość wskazówek łatwo przeoczyć lub uznać za nic nie znaczące dekoracje. Czasami zdarzają się niestety zadania, które wymagają wyłącznie klikania przyciskiem myszy i anielskiej cierpliwości. Na szczęście nie jest ich dużo. W rozwiązywaniu zagadek ma nam pomóc znaleziony na Wyspie Wielkanocnej dziennik profesora, zawierający drogocenne wskazówki oraz jego aparat fotograficzny, dzięki któremu nie musimy przerysowywać różnych przedmiotów. Spostrzegawczość i notatki przyjaciela to praktycznie jedyne źródła informacji, gdyż na próżno szukać w grze kogoś z kim można by porozmawiać. Ludzie, a właściwie humanoidalne istoty pojawiają się rzadko, wygłaszają przemowy i znikają. Czasami pomocne mogą być głosy duchów, ale te również niezbyt często się odzywają. Taka sterylność gry po dłuższym czasie zaczyna po prostu denerwować.

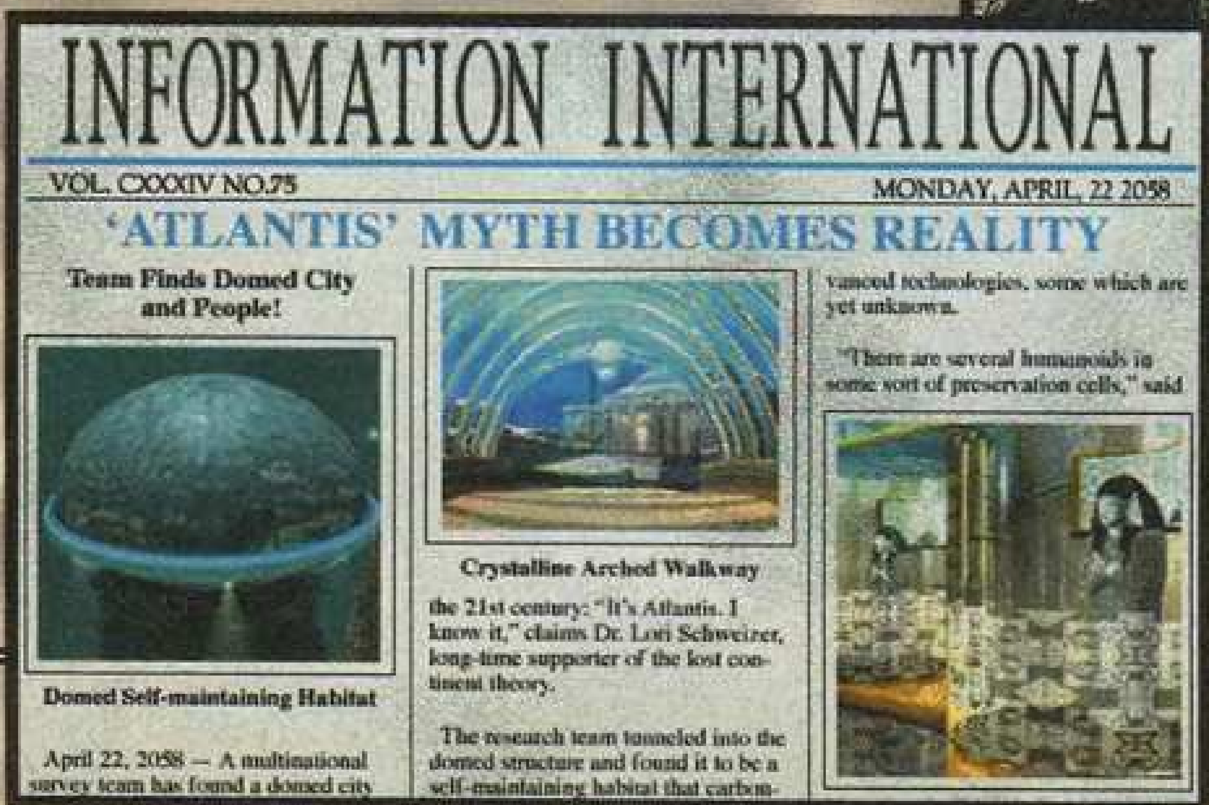


Akcja widziana jest oczami głównego bohatera, z czym spotkaliśmy się już w wielu znanych przygodówkach, jak np. w MYST (opis w SS'19), czy legendarnym 7TH GUEST (opis w SS'14). Nienajlepszy sterownik utrudnia trochę poruszanie się po przedstawionym świecie, dopiero po jego opanowaniu można w pełni wczuć się w postać, co jest dużą zaletą gry. Moim zdaniem twórcy TIMELAPSE położyli duży nacisk na umożliwienie jak najdokładniejszego odczuwania wydarzeń mających miejsce w grze. Naszym celem nie jest odszukiwanie coraz to nowych przedmiotów i używanie ich w najbardziej niesamowity sposób, lecz wysilanie szarych komórek przy rozwiązywaniu coraz bardziej skomplikowanych zagadek logicznych. Z tego powodu w TIMELAPSE jednorazowo można mieć tylko jeden przedmiot. Ponadto, aby go użyć, nie wystarczy po prostu na nim kliknąć, tylko użyć zgodnie z przeznaczeniem np. jeżeli chcemy zapalić zapałkę to musimy nią szybko potrzeć o draskę, zupełnie jak w rzeczywistej kuchni. Wszystko wydaje się starannie przemyślane i w rezultacie otrzymujemy produkt wyróżniający się spośród przygodówek, w których nie wczuwamy się w prowadzonego bohatera. Wymarzonym dodatkiem do takiej gry mógłby być hełm wirtualny. Z drugiej jednak strony zmuszeni jesteśmy do żmudnego wykonywania najprostszych czynności, często zbędnych. Ocena takiego rozwiązania zależy oczywiście głównie od upodobań gracza.









TIMELAPSE posiada liczne walory poznawczo–edukacyjne. Zadbano o staranne odzwierciedlenie realiów przedstawianych kultur. Bardzo ciekawe wiadomości dotyczące wierzeń, stosunków społecznych, czy nawet życia codziennego znajdują się w dzienniku profesora. Normalnie może nie zwrócilibyśmy na nie uwagi, ale w poszukiwaniu drogocennych wskazówek czytamy je tak często, że w końcu coś w głowie zostaje.

Oprawa graficzna reprezentuje przeciętny poziom, ale wykonanie niektórych lokacji zapiera dech w piersiach. Na mnie największe wrażenie zrobiła sceneria świątyni Majów. Również muzyka, która, muszę przyznać, przez znaczną część gry jest dosyć monotonna, potrafi czasem pozytywnie zaskoczyć. Monotonia ta zdaje się przygotowywać na takie momenty, jak wizyta w południowoamerykańskiej jaskini. Motywy muzyczne po wkroczeniu do jej czeluści są czymś w rodzaju połączenia klimatu „Dead Can Dance" z kompozycjami „Deep Forest". Prawdę mówiąc siedziałam wtedy przed komputerem dobrych parę minut i tylko słuchałam.

Grze można zarzucić wolne tempo i małą dynamikę. Czasami bardzo dokucza brak innych postaci – całkowitą sterylność. Wprawdzie bezludność jest częścią zawiązania fabuły akcji, to małej ilości przedstawicieli fauny nie da się już niczym wytłumaczyć. Wygląda to tak, jakby twórcom gry nie starczyło czasu i pomysłowości na zapełnienie stworzonego świata istotami żywymi. Znacznie obniża to atrakcyjność gry. Są również poważniejsze niedociągnięcia. Wszystkie poprzestawiane przedmioty wracają na swoje pierwotne miejsce po zwykłym odwróceniu się. Rzeczy, których się pozbędziemy, również wrócą na miejsce, w którym je znaleźliśmy. Oba te niedociągnięcia sprawiają, że gra traci na realizmie.

Minusem są niedociągnięcia w algorytmach odpowiedzialnych za umiejscowienie przedmiotów. Plusem intrygujące scenariusz i zagadki oraz osadzenie fabuły w czasach starożytnych cywilizacji. Nie wiem jednak, czy wszystkim przypadną do gustu zagadki, które trzeba rozwiązywać. Monotonia łamigłówek spowodowała, że miałam ochotę zakończyć zabawę. Jeżeli ktoś lubi wysilać się przy grze, myśląc, myśląc, myśląc i jeszcze raz myśląc, to jest to gra w sam raz dla niego, a cztery kompakty zapewnią długie godziny zabawy. Nie polecam jednak tej gry osobom, które chcą się po prostu rozerwać. Bo jaki sens ma granie, które nie sprawia przyjemności?

Krupik

GTE Entertainment

DYSTRYBUTOR PC – TECHLAND **CENA: 146,00**
PC WIN'95 **Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM**

OCENA: 4/10

DEMO – CD'44 **DEMO – CD'44**





Oj, dawno nie było już gierki z takimi superackimi sklejkami!!!



CALLAHAN'S
CROSSTIME SALOON

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON oparty został na motywach książki Spidera Robinsona. Oś fabuły kręci się wokół tytułowego salonu – miejsca, gdzie spotykają się ludzie i nie tylko. Salon jest jednak jedynie bazą wypadową naszego bohatera – Jake Stonebendera. Podróże w czasie i przestrzeni są esencją tej gry. Ta bowiem dzieli się na podrozdziały, w których przenosić się będziemy z jednego krańca świata na drugi, a dzięki pomocy Jane z Czasowej Policji – również z teraźniejszości do przeszłości i przyszłości. Proste i logiczne. Nie należy przy tym zapominać, że z każdą zmianą miejsca pobytu wiąże się jakieś konkretne zadanie sprowadzające się pozornie tylko do odbycia rozmowy z jakąś osobą. Nie ma jednak szans na proste rozwiązanie sprawy – osoby, których poszukujemy są albo niedostępne, albo nie mają ochoty współpracować. A to prowadzi zazwyczaj do kolejnych podróży. Jeśli więc macie ochotę na parę niekontrolowanych rzutów po świecie, to koniecznie zajrzyjcie do Salonu Callahana.

Czasami zdarza się, że gra zachwyca od pierwszego spojrzenia. Na przykład – widzisz screeny z jakiejś zapowiedzi i od razu wiesz, że to jest to. Czujesz, że twoja egzystencja miała pewien jasno określony cel, który sprecyzował się dopiero teraz. Od tej pory zaczyna się okres oczekiwania. W środku nocy budzisz się zlany potem w momencie, kiedy lśniące pudełko z grą właśnie ma trafić w twe drżące ręce. Zaczynasz zaniedbywać szkołę, a jedynym celem staje się wynajdywanie jakichkolwiek informacji na temat zapowiedzianego tytułu. Kiedy wreszcie nadchodzi czas spełnienia, twój umysł trawi wysoka gorączka, a spocone dłonie kurczowo zaciskają się na wymiętych banknotach, gdy stoisz przed sklepem o czwartej nad ranem, wyczekując na otwarcie. Po sześciu godzinach, nie pamiętając niczego, co działo się przez ostatnie parę tygodni, wczołgujesz się do domu i odpalasz to, co przez najbliższych parę miesięcy będzie wyznaczało rytm twego życia.

Pierwsze kontakty z CALLAHANEM nie zapowiadają dłuższego zauroczenia tą grą. Intro i początkowe screeny nie oddają tego, co kryje się w jej wnętrzu. To mogą wyczuć tylko zagorzali fani produkcji LEGEND ENTERTAINMENT. Gra roznieca prawdziwe emocje dopiero po jakichś dwóch, trzech godzinach grania. Kiedy już nauczymy się rozróżniać to, co jest istotne dla rozwoju fabuły, od całej wspaniałej reszty, możemy zacząć rozkoszować się humorem i polotem autorów scenariusza. Liczne nawiązania do słynnych produkcji filmowych (w tym do X–Files), gry słowne i wyszydzanie konwencji, jakie zaserwowano nam w CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON, są prawdziwą ucztą dla osób nieźle znających język angielski. Już od dłuższego czasu nie zdarzyło mi się uczestniczyć w grze mającej tyle uroku i dającej taką satysfakcję w miarę popychania akcji do przodu. Chociaż słowo „popychanie" wydaje się zbyt pejoratywne.

Gra nie jest może zbyt prosta, ale nie natrafisz tutaj na wydumane pomysły znane z innych przygodówek. Co ciekawe – oprócz złożonych zagadek w rodzaju – jak połączyć coś z czymś, aby w rezultacie zdobyć coś innego, natrafiamy też na typowe łamigłówki. Począwszy od całkiem trudnych zagadek słownych, kończymy na układankach zbliżonych charakterem do tych z 7TH GUEST. Taka różnorodność w połączeniu z ciekawymi, rozbudowanymi możliwościami dialogowymi, powinna usatysfakcjonować każdego.

Gra przyjemnie zaskakuje ładną i wyraźną grafiką. Mnogość przedmiotów z jakimi można coś zrobić (lub zazwyczaj – jedynie próbować) i swoboda obracania się wokół własnej osi w każdym z pomieszczeń daje wrażenie niemal w pełni trójwymiarowej rzeczywistości. Interfejs został dostosowany do wymagań leniwych graczy i już nie trzeba klikać na kilkudziesięciu słowach przy próbach stworzenia z nich poleceń zrozumiałych dla komputera. Wszystko robimy jak w Windows – mlaskamy myszą na przedmiocie i wyświetla się lista dostępnych opcji. Bardzo prosto, lekko i przyjemnie.

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON urzeka. To gra, w którą naprawdę, ale to naprawdę warto zagrać. I to nie jest tylko moje zdanie.

Banana Split

Legend Entertainment

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10















Koszulę miał mokrą od potu, choć wieczorne powietrze było dość chłodne. W miasteczku panowała niepokojąca cisza. Nawet jak na tak odległą osadę brak ludzi dawał do myślenia. Nikt nie przemykał ulicą, nigdzie nie trzaskały drzwi, do uszu nie docierały żadne dźwięki! Przerażony jeszcze raz spojrzał na wlot kanionu, przez który wjechał do tego przeklętego miasteczka. Jego wąska gardziel, jedyna droga prowadząca do miasta, była teraz przysypana lawiną kamieni.

Obrócił się na pięcie i w nagłym przypływie odwagi skierował w stronę najbliższych zabudowań. Jego wzrok szybko przykuła witryna kawiarni. Podbiegł do drzwi i szarpnął za klamkę. Ustąpiła bez trudu. Znalazł się we wnętrzu bardzo przytulnego, ciepłego i... pustego lokalu. Z rozpaczą powiódł wzrokiem po wnętrzu pomieszczenia, gdy przeszył go nagły, świdrujący dźwięk. Skulił się jakby w oczekiwaniu na cios. Dźwięk powtórzył się. Telefon! Gdzieś na zapleczu dzwonił telefon! Odetchnął z ulgą i rzucił się w stronę aparatu. Już miał chwycić słuchawkę, kiedy włączyła się automatyczna sekretarka. W ostatniej chwili powstrzymał się od jej wyłączenia. Po raz pierwszy usłyszał ten głos – tak zimny, nieludzki i zły, że zaczął żałować wejścia do lokalu Pearl. Żałować, że w ogóle przyjechał do tej zatęchłej mieściny.

Jednak nie sam ton tego chrapliwego, dobiegającego jakby z czeluści piekielnych głosu przeraził go najbardziej. Najstraszniejsze były bowiem słowa – skierowane do jedynej osoby jaka była teraz w mieście Cyclone. Słowa skierowane do niego...

POCZUŁEM DRESZCZE

Grupa Trip Cyclone wygrała lokalny konkurs dla talentów rockowych. Sukces nie zamącił w głowach młodym muzykom, którzy szybko zaczęli szukać nowych sposobów na zaspokojenie swoich artystycznych ambicji. Świetnym polem do popisu miał się okazać nadchodzący konkurs organizowany przez stację telewizyjną RokTV na najlepszy teledysk. Zespół zwinął więc manatki, zapakował się do mikrobusu i ruszył do małej mieściny gdzieś na południu Stanów. Na miejscu mieli zamiar nakręcić parę hitów oraz zarobić trochę grosza. Twoja rola, graczu, zaczyna się w momencie, gdy zaniepokojony brakiem wieści od kumpli z zespołu przybyłeś do Cyclone zobaczyć co się dzieje. I już tak łatwo stąd nie wyjedziesz.

SHIVERS 2 oferuje grającemu bardzo wiele. Jest to naprawdę ciekawa przygodówka z dużą ilością nierównych (tzn. łatwiejszych i trudniejszych) łamigłówek do rozwalenia. Ale po kolei.

Po pierwsze, część druga SHIVERS ma się do pierwszej tak, jak PHANTASMAGORIA 1 do 2. Czyli nijak. Oprócz tytułu oczywiście (wiem, wiem – w tej chwili zagorzali wielbiciele obu PHANTASMów wskazują na podobny interfejs, podobne wykorzystywanie luster i łączenie przedmiotów w obu częściach ulubionego tytułu, ale powtarzam – tak naprawdę ten sam jest jedynie tytuł). Bohater jest inny, fabuła jest inna, zagadki są inne, klimat jest inny. I co najważniejsze – wszystkie zmiany wychodzą grze na lepsze!

Po drugie – muzyka. Bardzo przyjemne utwory służą jako podkład rozgrywki i jako kawałki nagrane przez zespół stanowią część zagadek. Podkłady w poszczególnych pomieszczeniach są bardzo udane, ale najciekawiej przedstawia się sytuacja z teledyskami Trip Cyclone. Po krótkim czasie błądzenia po miasteczku natkniesz się graczu na porozstawiane tu i ówdzie telewizory. Będziesz mógł w nich obejrzeć teledyski (na początku tylko ich fragmenty) zespołu, kryjące w sobie podpowiedzi do zagadek występujących w grze. Podpowiedzi zawiera tak strona wizualna, jak i dźwiękowa utworów. Brzmi to groźnie, ale w rzeczywistości podpowiedzi są dosyć oczywiste. Dla znających język angielski naturalnie.

Wreszcie – po trzecie – ta gra nie męczy. Nie będziemy musieli przemierzać po raz setny tych samych pomieszczeń w celu znalezienia pojemników na Ixupi (SHIVERS – opis w SS'34) i bardziej będzie się można skoncentrować na przyjemności płynącej z rozgrywki. Należy przyznać, że w SHIVERS 2 też występuje element Ixupipodobny. Zamiast jednak zbierać małych nieznośników, trzeba będzie znaleźć dwanaście pałeczek modlitewnych – Bahos, naładować je i złożyć na ołtarzu w kanionie. Nie jest to jednak tak żmudne, jak było to w poprzedniej części.

PROSZĘ O...

SHIVERS 2 daje wspaniałe poczucie swobody. Zwykle w grach first person perspective patrzeć możemy jedynie przed siebie, chociaż już coraz więcej gier oferuje możliwość rozglądania się po całej okolicy i dowolnego obracania się wokół własnej osi (vide: GOOSEBUMPS i CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON). Podobnie ma się rzecz w przypadku SHIVERS 2. Jednak programiści z SIERRY poszli o krok do przodu. Patrzeć możemy nie tylko w lewo i w prawo, ale też do góry i dołu. W ten sposób niektóre elementy krajobrazu czy pomieszczeń są poza naszym polem widzenia dopóki nie zadrzemy głowy do góry albo nie spuścimy jej w dół. Takie poszerzenie horyzontu nie tylko daje duże poczucie swobody (o czym już mówiłem), lecz także czyni grę bardziej realną.













Sierra

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/3.1 Min. 486 DX2/66, 12 MB RAM

OCENA: 7/10

SHIVERS 2
HARVEST OF SOULS

Realne są też problemy z jakimi (jak się stopniowo będziemy dowiadywać) borykali się mieszkańcy Cyclone. Małe miasteczka i małe społeczności rządzą się swoimi własnymi zasadami. Hermetyczne warunki doprowadzają do tego, że wszyscy znają wszystkich, nikt nie jest w stanie utrzymać żadnej tajemnicy, a problem jednego mieszkańca bardzo szybko staje się udziałem całego miasteczka. W miarę zwiedzania opuszczonego Cyclone źródłem informacji o mieszkańcach będą wycinki z gazet, pamiętniki, dzienniki, listy, książki rachunkowe oraz wiadomości nagrane na automatyczne sekretarki (znajdujące się w każdym niemal domu). Z nich to stopniowo uda się zbudować obraz z pozoru spokojnego i cichego miasteczka będącego w rzeczywistości ogniskiem nienawiści, namiętności i zdrady. Jednak pomimo tego, że poznawanie losów mieszkańców Cyclone jest ciekawe (choć, szczególnie na początku, bardzo zagmatwane), to na pierwszy plan wysuwa się odnajdywanie Bahos i przenoszenie ich na ołtarz znajdujący się w jaskiniach kanionu. Tylko bowiem odnalezienie dwunastu pałeczek spowoduje uwolnienie Twoich przyjaciół.

Czas odpowiedzieć na pytanie, co stało się z członkami obiecującej grupy Trip Cyclone. Zostali oni porwani przez Darkclouda. Do samego końca nie wiadomo kim jest, ale fakt, że Cyclone jest położone obok starożytnego grobowca Indian, daje pewne wskazówki. A propos Indian – do SHIVERS 2 nie omieszkano dorzucić kilku faktów z zakresu ufologii. Mówi wam coś nazwa Anasazi?

JESZCZE

SIERRA postanowiła pójść na rękę początkującym amatorom przygodówek. Przede wszystkim wprowadzona została możliwość uruchomienia „gorącego kursora". „Gorący kursor" to taki, który w momencie najechania na dowolny przedmiot interaktywny (taki, który możemy podnieść, użyć albo obejrzeć) zmienia kształt sygnalizując taką możliwość. Jest to prawdopodobnie związane z krytyką braku takiego urządzonka przy LIGHTHOUSE (opis w SS'43). Teraz mamy jednak możliwość ustalenia, czy chcemy aby to udogodnienie było włączone czy też nie. Drugie ułatwienie (tym razem dla osób nie mających nerwów do łamigłówek i zabaw w rodzaju: przesuwanie klocków na tablicy) to możliwość automatycznego rozwiązania problemu z jakim właśnie się męczymy. Nie muszę przypominać jak niezwykle nieetyczne jest takie rozwiązanie, ale co tam. Niewątpliwie skraca to i upraszcza rozgrywkę, ale niektóre zagadki są naprawdę trudne. Wszystko zależy od ciebie, graczu, bo stosując metodę rozwiązywania każdej trudniejszej zagadki automatycznie, SHIVERS 2 staje się po prostu kaszką z mlekiem.

Bardzo wygodna jest też mapa miasta, jaką cały czas mamy przy sobie. Na początku możemy ją tylko oglądać, ale w miarę jak odwiedzamy lokacje na niej zaznaczone, służy nam ona jako środek transportu. Wystarczy wtedy jedynie wybrać budynek, który już raz odwiedziliśmy i zostaniemy przed niego automatycznie przeniesieni.

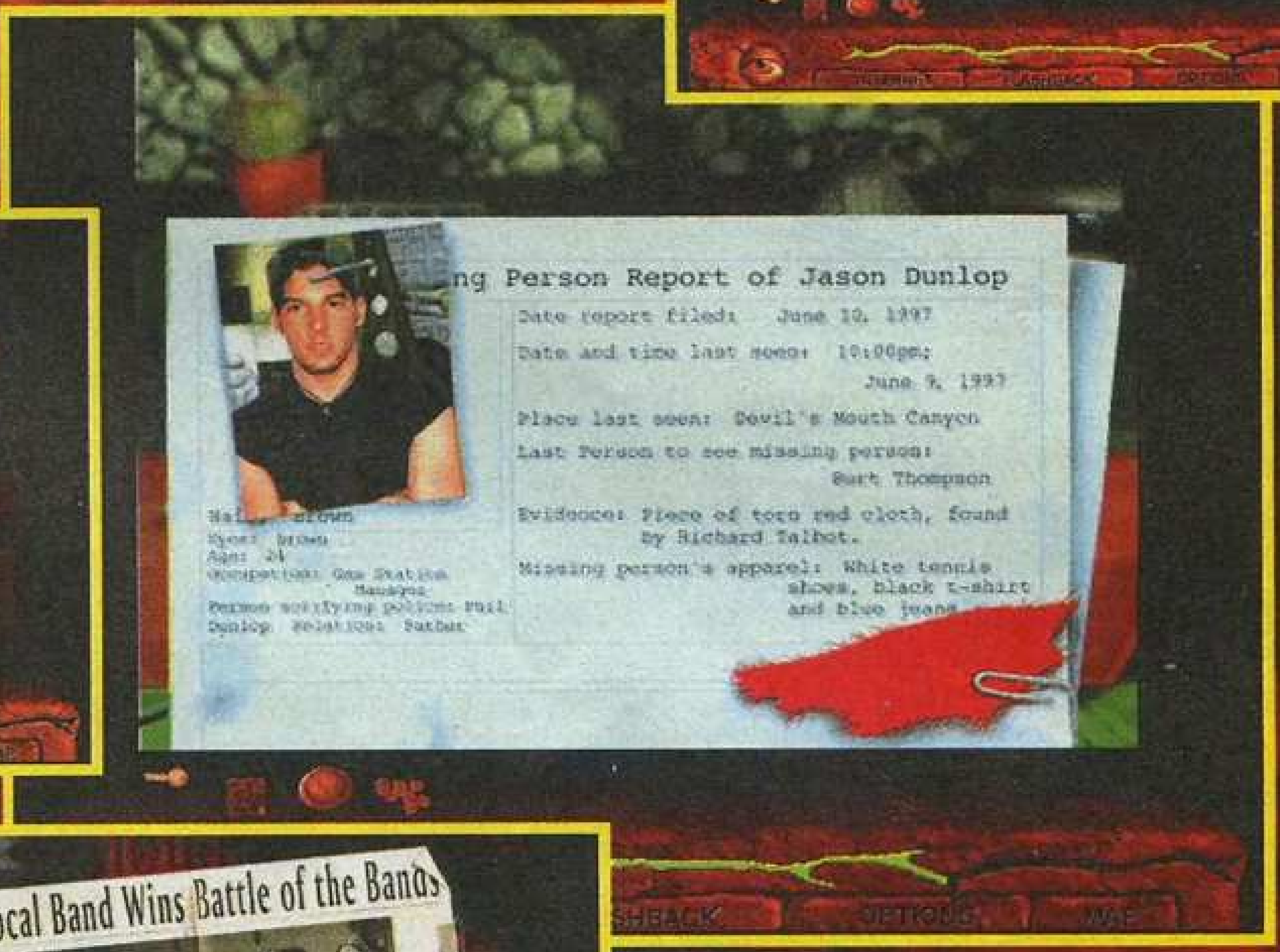
Kolejna opcja, Flashback, służy do odtwarzania co ważniejszych scen, jakie widzieliśmy, czy też przypominania sobie bardziej istotnych informacji, które było nam dane przeczytać. Jest to niezła opcja (nie musimy zbierać wszystkich świstków papieru, aby się nie pogubić), ale nie zapamiętuje wszystkiego i na dłuższą metę nie jest zbyt przydatna.

Jeśli chodzi o ułatwienia, to trudno nie wspomnieć o dość ciekawym podejściu do sprawy gry przez Internet. Jak możecie zobaczyć na screenach, jedna z opcji na dole ekranu to właśnie Internet. Jeżeli wybierzecie ją i jesteście podłączeni jak trzeba, wejdziecie automatycznie do SIGS (Sierra'a Internet Gaming Service). Tam możecie zobaczyć, czy ktoś pomyka właśnie w SHIVERS 2 i, jeśli tak, to możecie włączyć się do jego gry. Teraz śledzicie grę osoby do której weszliście i w każdej chwili możecie nawiązać z nią konwersację. Co prawda nie jest to może DIABLO, bo nie uczestniczycie wtedy w rozgrywce fizycznie, ale w drodze takiej rozmowy można wymieniać cenne uwagi z innymi graczami. Nie żeby była to jakaś rewolucja, ale zawsze namiastka trybu Multiplayer w przygodówce...

Widać, że przy produkcji SHIVERS 2 firma postarała się o wprowadzenie dużej liczby udogodnień i ulepszeń.













Gra jest naprawdę dobra i ma zadziwiająco mało bugów. Na dobrą sprawę tylko jeden – podobnie jak w LIGHTHOUSE nasz bohater ma prawdopodobnie wampiryczne skłonności. I to bynajmniej nie ze względu na jego słabość do krwi – z taką się bowiem nie zdradza. Chodzi o to, że nie mamy możliwości przejrzenia się w lustrze. No cóż, tak to bywa.

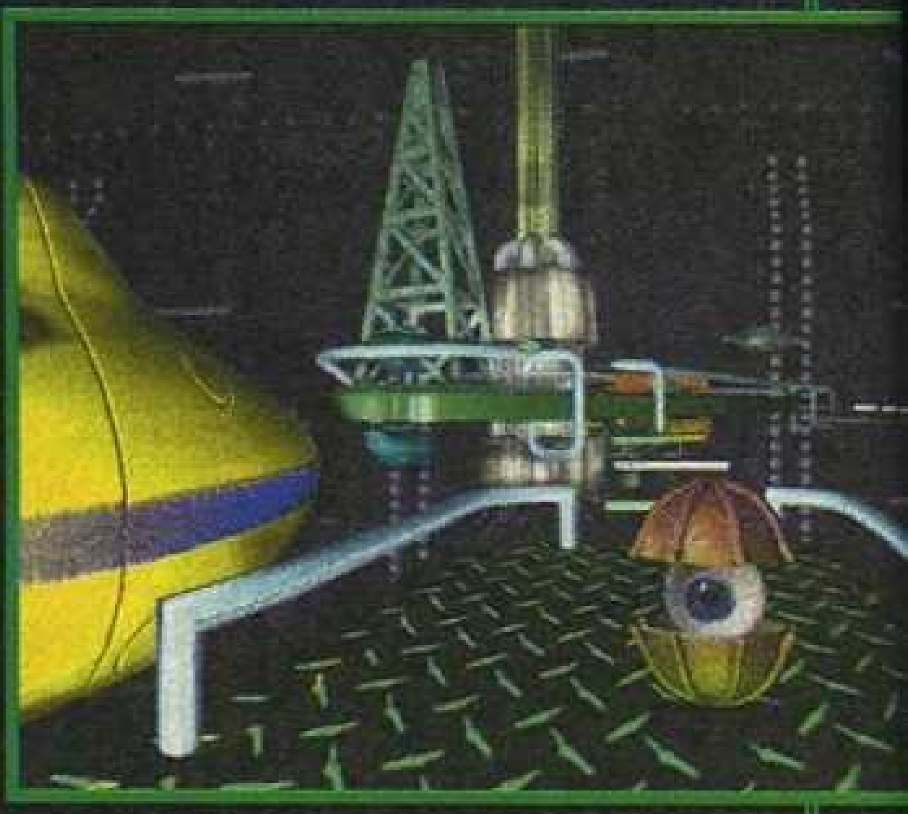
Inne sprawy, do których wypadałoby się przyczepić to oklepana już bezludność (SIERRA robi co może, żeby uniknąć wsadzania postaci ludzkich do gry, a jeżeli już, to zminimalizuje częstotliwość ich występowania), możliwość trzymania tylko dwunastu przedmiotów w kieszeni (chociaż fakt, że w SHIVERS można było trzymać tylko jeden) oraz to, że niektóre zagadki są zbyt głupie (ale wtedy można je automatycznie rozwiązać).

Jak widać, wady SHIVERS 2 są nieistotne i możecie z powodzeniem sięgnąć po grę, która zaintryguje was na kilka długich wieczorów. Chociaż szczerze mówiąc, lepiej by było gdybyście grali w nocy – przekonajcie się sami...

Banana Split

DEMO – CD'45 DEMO – CD'45







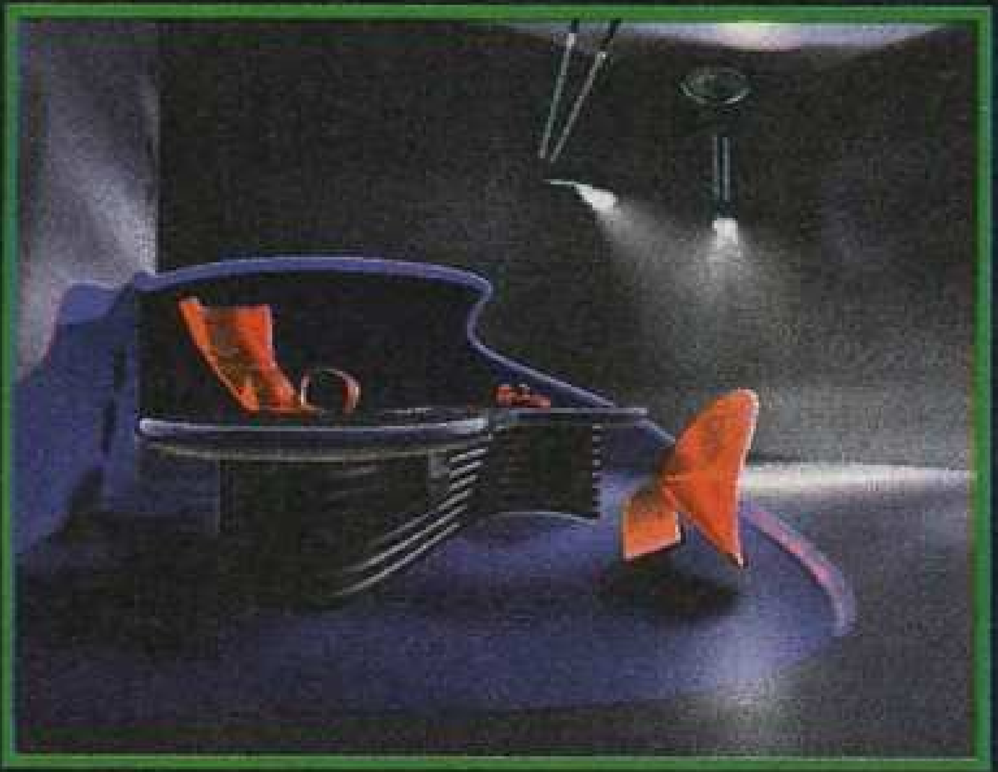
NET:ZONE

NET: ZONE przenosi gracza w świat rzeczywistości wirtualnej wygenerowanej przez korporację Cycorp. Projekt, nad którym pracował główny programista firmy – Zel Winters, miał zrewolucjonizować pole, na którym dotychczas niepodzielnie panowali ludzie. Opracował on bowiem sztuczne formy życia, doskonalsze od ludzi. Nowe istoty mogłyby zajmować się najróżniejszymi pracami, od prostych robót naprawczych po testowanie najnowszych systemów uzbrojenia. Zalety takiego projektu są oczywiste – sztuczne formy życia zastąpiłyby ludzi w najniebezpieczniejszych pracach. Twór, jak to zwykle w grach komputerowych bywa, szybko obrócił się przeciwko swojemu twórcy. Niejaki Walters opracował plan, mający dać mu kontrolę nad sieciami całego świata. Chce wypuścić parę wirusów, które poddadzą jego kontroli systemy całego globu. Przy okazji postanowił załatwić Zela Wintersa... jedyną osobę zagrażającą jego przedsięwzięciom.

Tobie graczu przypada w udziale rola syna Zela Wintersa, Newtona. Twój ojciec zniknął w niewyjaśnionych okolicznościach rok temu. Początkowo szumu w mediach było co niemiara, ale teraz już sprawa nieco przycichła. Po Zelu nie został nawet ślad, a dzisiaj gliny podrzuciły ci rzeczy ojca, z których korzystano podczas śledztwa, zresztą oficjalnie zamkniętego (ciekawostką jest to, że zostało ono zamknięte już po roku). Szybko łamiesz kod, dostajesz E-mail od ojca, zakładasz neuralny interfejs na głowę i... Welcome to C-space!!!

Twoja misja polega na przemierzaniu wirtualnego świata Cycorp, odnalezieniu banków danych z zapisaną osobowością ojca, stworzeniu sztucznej formy życia, wczepieniu jej osobowości ojca i wreszcie – pokonaniu Waltersa. Proste, nie?

Ano proste. NET: ZONE nie jest grą, która przykuje cię do komputera na kilkanaście godzin. Podczas poruszania się po kolejnych sekcjach firmy natrafisz na zagadki, które dają się szybko rozwiązać. Jedynie osoby nie mające wcześniej do czynienia z cyberprzestrzenią mogą mieć trudności.



Dosyć nietypowo wyglądać może interfejs, dziko – sposób poruszania się, wreszcie obco – cały przedstawiony świat. Do samego końca gry pozostajesz bowiem w cyberprzestrzeni, która pomimo, że ma naśladować środowisko ludzkie, to jednak rządzi się nieco odmiennymi prawami.

NET: ZONE to, bez całego cyber–wirtualnego płaszcza, przygodówka first person perspective. Masz gorący kursor (oznajmia, kiedy można coś podnieść albo użyć), podobną jak w SHIVERS 2 możliwość przesuwu ekranu w pionie i poziomie, różne przedmioty do wykorzystania. Niestety, przedmiotów jest niewiele, a używa się ich zgodnie z zaleceniem (wystarczy przeczytać, co ma na ich temat do powiedzenia komputer).



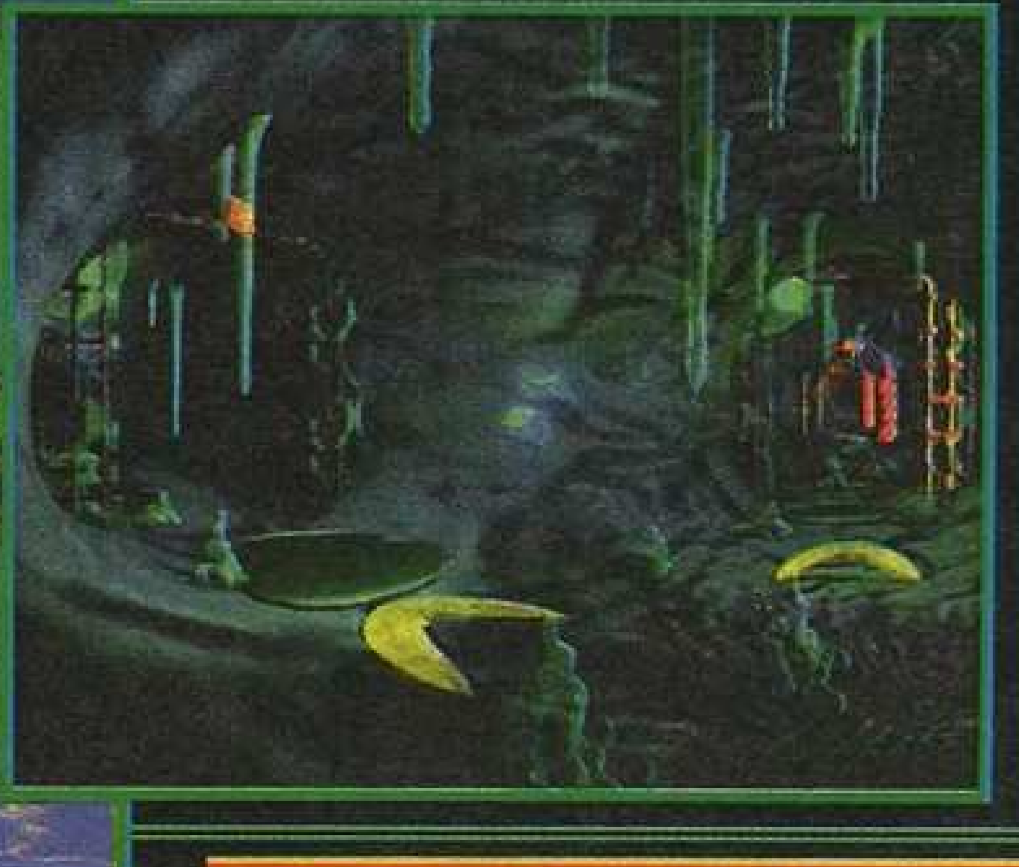
Sama rozgrywka jest dosyć prosta. Komputer sam delikatnie sugeruje, kiedy coś jest nie tak, masz też możliwość skorzystania z wbudowanego w menu główne helpa. Poważnym mankamentem jest grafika. Ze względu na podjętą tematykę wiele sobie po NET: ZONE obiecywałem. Były jednak momenty, kiedy nawet moja granica tolerancji bywała naruszana. Podczas gry, dosyć dziwne rozwiązania kolorystyczne, brzydką animację i dużą statyczność, można złożyć na karb miejsca akcji. Jednak przerywniki ilustrujące przemieszczanie się z jednego kompleksu Cycorpu do drugiego są dosyć żenujące. Tak jakościowo, jak i treściowo. Ze smutkiem patrzyłem na miny znajomych, którym pokazywałem „najnowszą produkcję dotyczącą RW". Na ich twarzach gościł niesmak pomieszany z zażenowaniem. Na szczęście sytuację ratuje dźwięk i muzyka. Ta ostatnia odtwarzana bezpośrednio z kompaktu jest dosyć przyjemna i dokładnie taka, jaka powinna być.



NET: ZONE nie jest grą złą. Wręcz przeciwnie. Poleciłbym ją każdemu entuzjaście gatunku cyberpunkowego (w zasadzie z tego gatunku jest tu jedynie możliwość posurfowania po sieci, a to i tak w nieco zmienionej formie), chociażby do poćwiczenia, w oczekiwaniu na DELIRIUM (to powinno zarządzić). A jeżeli znalazłby się ktoś, kto chciałby pograć w jakąś dosyć przyjemną przygodówkę, różniącą się od produkcji mainstreamowych – także nie powinien być zawiedziony. Pod warunkiem, że nie przeczyta instrukcji załączonej do gry. Jest w niej tyle błędów (ortograficznych, stylistycznych i merytorycznych), że mogłaby zniechęcić nawet największego fana.

Banana Split





Gametek

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10

DEMO – CD'39 DEMO – CD'39







REALMS OF ARKANIA: SHADOWS OVER RIVA

Zaintrygowani dziwnymi i niepokojącymi wiadomościami dochodzącymi z Rivy postanowiliśmy sprawdzić osobiście, co się tam dzieje. Po kilku dniach pobytu znaliśmy już wszystkie miejscowe plotki: a to że w starej wieży portowej straszy, a to że ktoś widział szkielety na cmentarzu, a to że mag mieszkający na bagnach prowadzi zakazane eksperymenty... Jednak najbardziej interesująca okazała się wieść, że orkowi wojownicy przyczaili się, dogadali z Holberkianami i zamierzają napaść na Rivę. I jeszcze jedno – w pobliskich wzgórzach krasnoludy otworzyły nową kopalnię i podobno szukają potężnego artefaktu... Postanowiliśmy się tam udać i zbadać sprawę, jednak wcześniej otrzymaliśmy prośbę, a właściwie żądanie stawienia się w świątyni Travii. Ciekawe, o co chodzi kapłanom?

CZASEM...

Wszystkich tych, którzy grali w STAR TRAIL czy BLADE OF DESTINY (opis SS'24), czeka miła niespodzianka. Otóż SHADOWS OVER RIVA działa w pełnym trójwymiarze! Nie ma już obrotów o 90 stopni ani poruszania się skokami co „kwadracik". Teraz poruszamy się i obracamy płynnie, a nawet możemy kręcić głową. W porównaniu z poprzednimi częściami REALMS OF ARKANIA jest to różnica, jak między niebem a ziemią. Niestety, w dalszym ciągu szata graficzna pozostaje daleko w tyle za osiągnięciami innych producentów gier. Jest ona co prawda o wiele lepsza od WOLFENSTEIN 3D, ale troszkę gorsza od oprawy graficznej DOOM – czyli jak na dzisiejsze czasy poziom jest dość niski. Poza tym w dalszym ciągu nie zlikwidowano głównej wady, czyli zupełnego braku ludzi i zwierząt, tak dotkliwego również w poprzednich w częściach. Chodząc po mieście czy poza nim, ma się wrażenie, iż jest to pustynia. Oczywiście są drzewa, strumyczki, kwiatki, ale brakuje ruchu – nawet jeśli słychać wiejący wiatr, to gałęzie pozostają nieruchome, woda się nie zmarszczy, nie zafaluje... Oczywiście szata graficzna nie jest ani w RPG, ani w innych grach najważniejsza, lecz dodaje uroku i uprzyjemnia rozrywkę.



Tym, którzy nie grali w poprzednie części trylogii o Arkanii, należy się słówko wyjaśnienia. Po świecie Arkanii poruszamy się jak w RAVENLOFT, obserwując otoczenie z oczu bohatera, a gdy dochodzi do walki, widzimy naszą drużynę w komplecie.

...I ZŁOTO...

SHADOWS OVER RIVA jest jednym z lepszych i fajniejszych RPG jakie ostatnio się pojawiły. Główną jego zaletą jest niesłychanie rozbudowana i dopracowana w najdrobniejszych szczegółach fabuła. Dzięki wprowadzeniu wielu wątków pobocznych, udało się stworzyć bardzo realny świat, który żyje własnym życiem. Wszystkie podjęte (i niepodjęte) przez gracza decyzje mają swoje konsekwencje, na które należy się przygotować. Na przykład, jeśli zaczniecie badać miejski system ścieków i odkryjecie siedzibę przestępczej gildii, to staniecie się celem ataków jej skrytobójców. Jeśli teraz nie skontaktujecie się z gildią w celu „wyjaśnienia" sytuacji, to możecie szybko zakończyć przygodę.



Jedną z najmocniejszych stron SOR jest walka. Po napotkaniu wroga pojawia się izometryczny rzut na pole walki z naniesioną siatką kwadratów. Członkowie drużyny oraz wrogowie działają według losowo ustalanej w każdej turze kolejności. Każdy bohater może wykonać jedną lub kilka akcji (ruch, atak, rzucenie czaru, użycie przedmiotu, wymiana broni...), w zależności od posiadanych punktów ruchu. Uwaga! Atak oraz rzucenie czaru zawsze kończy kolejkę danej postaci, bez względu na to, ile punktów pozostało. Na szczęście oprawa graficzna tego elementu gry jest wykonana porządnie – postacie są na tyle starannie wykonane, że bez trudu można rozpoznać ich profesje. Zadbano też o takie szczegóły, jak drzewa, krzewy, kamienie, trawa, ścieżki, dzięki czemu walka jest znacznie przyjemniejsza.







Losowanie postaci praktycznie nie uległo zmianie w porównaniu z poprzednimi częściami ROA. Dostępne są prawie wszystkie główne rasy i profesje występujące w grach RPG. Każdy z bohaterów opisany jest 7 głównymi cechami pozytywnymi (Odwaga, Siła, Zręczność...) i 7 negatywnymi (Chciwość, Ciekawość, Przesądność...). Kolejnym krokiem przy tworzeniu postaci jest określenie poziomu wyszkolenia w każdej z 52 (!) umiejętności, a dla rzucających czary również określenie stopnia znajomości każdego z 48 (!) czarów. Nie ma tu możliwości stworzenia super bohatera, ale za to dzięki tak dużej liczbie współczynników można wykreować postać, która będzie dokładnie odpowiadała naszym wymaganiom.

Jeśli chodzi o sterownik, to nie uległ on żadnym istotnym zmianom i wszystko wygląda dokładnie tak, jak w poprzednich częściach. Fani REALMS OF ARKANIA nie będą mieli z nim żadnych trudności. Pozostałym również nie powinien on sprawić kłopotów, gdyż wszystkie ikonki są czytelne i łatwo rozpoznać ich przeznaczenie.

...SIĘ NIE ŚWIECI

SHADOWS OVER RIVA to RPG przeznaczony dla tych wszystkich graczy, dla których najważniejsza jest sama przygoda, a nie zwalające z nóg efekty graficzne czy muzyczne. Jak wspomniałem, SOR nie prezentuje rewelacyjnych osiągnięć w sferze grafiki, ale za to muzyka jest naprawdę świetna i doskonale oddaje nastrój miejsca, w które właśnie zawitała nasza drużyna. Dla wszystkich miłośników gatunku jest to pozycja obowiązkowa i naprawdę nie należy się zrażać po pierwszym uruchomieniu gry, gdyż Riva wciąga równie mocno jak legendarny już EYE OF BEHOLDER czy LANDS OF LORE (SS'6, 7 i 21).

C(w)alineczka



Sir-Tech

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –°°
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

DEMO – CD'38 DEMO – CD'38









9

Stary dom odziedziczony po wujku dziwaku, zwariowany służący i mroczna tajemnica. Tak w skrócie można by streścić fabułę 9, czyli „dziewiątki", najnowszego produktu GT INTERACTIVE. Już sam rzut okiem na nazwiska osób, które uczestniczyły w jej powstawaniu może wiele powiedzieć. Z produkcją 9 związany jest sam Robert de Niro, a głosów postaciom użyczyli Cher (to ta pani bez kilku żeber), James Belushi, Christopher Reeve (dawny Superman) oraz dwa filary Aerosmith, czyli Steven Tyler oraz Joe Perry (prześladowcy Gulasha), a oni niechętnie narażają swoje dobre imię w niepewnych projektach.

Faktycznie 9 jest przygodówką dosyć oryginalną. Wcielamy się w postać człowieka, którego los obdarzył spadkiem po dalekim krewnym, wuju Thurstonie. Otrzymał ów dżentelmen piękną, chociaż nieco podupadłą rezydencję rodową The Last Resort, która kryje w sobie wiele rodzinnych tajemnic. Dziwnie wyglądający z zewnątrz dom, w środku sprawia jeszcze bardziej niesamowite wrażenie. Pełno w nim starych, zakurzonych rzeczy, które wbrew pozorom wciąż żyją własnym życiem. Wydaje się, że dom kryje w sobie tajemnicę śmierci wuja Thurstona. Dowiemy się więcej uruchamiając pewną maszynę, ale będzie to możliwe dopiero po przeszukaniu starych kątów i znalezieniu kilku przedmiotów. Wygląda na to, że wykonując zadanie możesz liczyć tylko na samego siebie. W rezydencji mieszka wprawdzie stary, zaufany służący wujka, niejaki Salty, poruszający się przy pomocy specjalnego samolociku, ale nic nie wskazuje, żeby pałał chęcią współpracy. Czasami radą może służyć Cyganka Isadora, ale ona wyraża się w sposób cokolwiek enigmatyczny.

9 momentami przypomina mrocznym klimatem grę BAD DAY ON THE MIDWAY (SS'40), czy THE DARK EYE (SS'38). The Last Resort pełen jest różnych zakamarków i strasznych miejsc, które należy dokładnie przeszukać, żeby rozwiązać zagadki. Produkt ten różni się jednak od innych przygodówek tym, że większość zadań ma związek z muzyką. Prawdę mówiąc nie dziwi udział w tej produkcji sławnych pieśniarzy. Grając w 9 będziecie musieli bowiem popisać się dobrym słuchem oraz pamięcią muzyczną. Tych, którym słoń nadepnął na ucho czeka wiele trudu i zmagań. Od czasu do czasu trzeba będzie również mocno wysilić szare komórki i rozwiązać skomplikowane zagadki logiczne. Do ich rozwikłania nie trzeba dysponować całym worem gratów. Wszelkie dające się zabrać przedmioty od razu dają się umieścić w jakimś pasującym miejscu.





Zadania są różne, od bardzo łatwych do trudnych, ale bardzo często polegają na odworzeniu na klawiaturze jakiejś melodii lub motywu muzycznego. Jednak należy również dokładnie obserwować różne przedmioty, gdyż często wskazówki do rozwiązania zagadek są ukryte w najmniej oczekiwanych miejscach. Zagadki są dosyć oryginalne i ciekawe, ale niekiedy za bardzo skomplikowane i przez to męczące.

Grając w 9 przypomniałam sobie stare przygodówki tekstowe i łza zakręciła mi się w oku. To były czasy. Człowiek siedział ze słownikiem w ręku i w pocie czoła wystukiwał angielskie zwroty na klawiaturze. Byłam przekonana, że gry te podobały mi się wyłącznie z braku lepszych, jednak kiedy powróciłam ostatnio do GATEWAY (CD SS'38) okazało się, że świetnie się bawię. Lepiej nawet niż przy ambitnych, skomplikowanych przygodówkach z niezmiernie mrocznym klimatem.

Nie mogę powiedzieć, żeby w 9 nie grało się przyjemnie. Grafika jest bajecznie kolorowa, starannie i pomysłowo wykonana według interesującej koncepcji. Znowu, tak jak w przypadku BAD DAY ON THE MIDWAY miałam wrażenie, że znalazłam się w przedziwnej galerii. Niektóre przedmioty były prawdziwymi dziełami sztuki, dokładnie wykonanymi i bajecznie kolorowymi.

Pozostaje pytanie: czy to, że przygodówki znalazły się w impasie, nie jest spowodowane faktem, że są one coraz bardziej ambitne, coraz bardziej pokręcone i coraz dziwniejsze? Muszę przyznać, że jestem zwolenniczką mrocznych i oryginalnych dzieł. Myślę jednak również, że ciężar gatunkowy należy wypośrodkować. Co ze strawnością gry, delikatnym powiewem ciekawej rozrywki?

Ciekawe, co o tym myślicie?

Przy ocenie postanowiłam odwrócić dziewiątkę, co mam nadzieję nie spowoduje nieporozumień związanych z tytułem gry.

Krupik

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS | Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

OCENA: 6/10





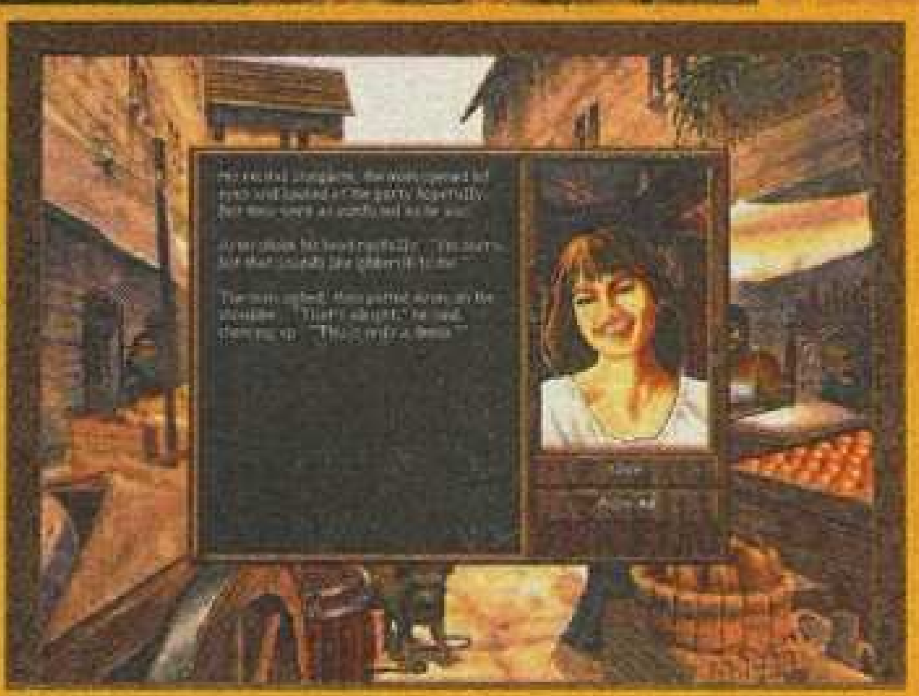




Niecałe cztery lata temu światło dzienne ujrzał BETRAYAL AT KRONDOR – gra, która momentalnie została okrzyknięta komputerowym RPG wszech czasów. Choć wśród fanów rolplejów także są podziały, pod tym względem wszyscy byli zgodni – „Zdrada w Krondorze" nie ma sobie równych. Po roku grania zaczęto już mówić o kontynuacji. Tymczasem musiały minąć jeszcze dwa lata, by







BETRAYAL IN ANTARA



spełniły się oczekiwania rolplejowców. Twórca BAK, Raymond E. Feist porzucił DYNAMIX na rzecz 7TH LEVEL, by rozpocząć pracę nad RETURN TO KRONDOR, który miał stanowić rzetelną kontynuację wątków z pierwowzoru. Lecz nie „Powrót..." dane jest nam teraz oglądać, a BETRAYAL IN ANTARA wydany przez koncern SIERRA, który co prawda nie kontynuuje fabuły poprzednika z racji braku jej autora, lecz za to oferuje generalnie ten sam system.

Powiem od razu – każdy kto kochał „Krondor", zakocha się i w „Antarze", bowiem obie te gry mają ze sobą więcej wspólnego niż WIZARDRY 6 i 7. Innymi słowy, mamy tu do czynienia po prostu z nieco ulepszoną wersją osławionego BAK, tyle że z innym scenariuszem. Choć od Krondoru do Antary jest bardzo daleko, tak w czasie jak i w przestrzeni, ogólna wizja świata nie uległa żadnej zmianie. Połacie lądu tego świetnego niegdyś Imperium są olbrzymie, obfitują w góry, lasy, rzeczki, wsie, miasteczka, rozbójników na drogach i stwory czające się w jamach, a w krzakach wciąż można znaleźć skrzynki pełne skarbów. Idea rozgrywki także pozostała ta sama: podział fabuły na poszczególne wątki – rozdziały, zmieniający się bohaterowie, te same współczynniki postaci, taki sam sposób poruszania się i prowadzenia walki. Za nowość należy jedynie uznać empiryczne podejście do systemu poznawania nowych czarów – obecnie początkujący mag może nauczyć się zaklęcia, doświadczając jego działania na własnej skórze! Bolesne, acz kształcące doświadczenie. Pewnego ulepszenia doczekała się również mapa, która w tej odsłonie daje się już znakować, czyniąc naszą wędrówkę mniej błędną. Rzecz jasna, te parę lat wpłynęło także na jakość grafiki i poziom detali, choć jak na moje oko, nie rekompensuje ona w pełni tak długiego czasu oczekiwania. Za to muzyka jest wyśmienita.

Ale, ale – być może wy wcale nie pamiętacie „Krondoru", być może wśród was są tacy, którym powyższe słowa nic nie mówią. Już spieszę z wyjaśnieniem.

BETRAYAL IN ANTARA jest klasyczną grą role–playing, zrealizowaną w konwencji fantasy. Fabuła podzielona jest na rozdziały, które stanowią jakby odrębne opowieści, jako dochodzą nowi bohaterowie i nowe wątki, ale zarazem powiązane są one osią spajającej całość intrygi. Na przykład w pierwszym rozdziale prowadzimy postacie szlachcica o imieniu William Escobar – rozbitka ze statku i Arena Cordelaine – młodego chłopaka z nadmorskiej wioski, który przypadkiem odkrył w sobie zdolności magiczne. Poznali się, gdy chłopak ujrzał na plaży szlachcica walczącego ze skrzydlatym demonem i rzucił się mu na pomoc. Ocalił ich cud, a raczej potężny strumień niekontrolowanej energii magicznej, który wypłynął z ciała przerażonego chłopca. Te wydarzenia ilustruje półanimowane intro otwierające rozdział. Naszym zadaniem jest odszukanie nauczyciela dla chłopca i... wyjaśnienie znaczenia tajemniczego medalionu, który powierzył szlachcicowi umierający towarzysz ze statku.

Naszych bohaterów opisuje kilka cech: Kondycja, Zdrowie, Stamina, Zasięg, Siła i kilkanaście podstawowych zdolności, jak np. Walka, Obrona, Łucznictwo, Zdolności Magiczne, Naprawianie itp. Rozwojem każdej z tych zdolności możemy dowolnie kierować, określając procentowo ile czasu i wysiłku będzie poświęcał bohater jej doskonaleniu. Choć wszystkich cech może nie jest tyle co w DAGGERFALL (który pod tym względem bije wszelkie rekrdy), są one dobrane z wyczuciem i naprawdę mają wpływ na grę. Warto przy okazji wspomnieć, że zdolność Naprawiania pozwala przywracać do stanu używalności stare i zniszczone przedmioty, zwłaszcza broń i zbroje. BAK był pierwszym komputerowym RPG, w którym uwzględniono fakt zużywania się broni i wprowadzono możliwość jej ostrzenia za pomocą osełki. W ogóle mechanika gry oddaje realizm prawdziwego życia – ranny lub zmęczony bohater musi odpocząć, by zregenerować swe siły, a pojemność plecaka jest ograniczona.

Podczas gry główne okno ekranu zajmuje widok z oczu naszych bohaterów, zaś sposób ich poruszania się oparty jest na modelu strzelanin first person perspective, dość powszechnie wykorzystywanym w rolplejach z ostatnich kilku lat. Środowisko 3D nie jest jednak w pełni trójwymiarowe, jak np. w QUAKE, wszędzie królują bitmapy i przeciętnej jakości tekstury w rozdzielczości 640x480 i 256 kolorów. Jedynie niektóre wnętrza są zrenderowane, choć umieszczone w nich postaci są rysowane i płaskie jak stół. Szkoda, że nie udoskonalono engine, gdyż BIA z maksem detali ma kłopoty z płynnością nawet na P133, tym bardziej że różnice w porównaniu do BAK nie robią aż tak kolosalnego wrażenia. Kiedy dochodzi do walki, widok – podobnie jak w trylogii o Arkanii – zmienia się zupełnie, ukazując naszych bohaterów i przeciwników z trzeciej osoby. Walka odbywa się z podziałem na tury, pozwalając na wypracowanie odpowiedniej taktyki działania. Rozwiązanie bardzo sensowne i chwalone bardziej niż machanie myszą w DAGGERFALL.

O powodzeniu „Krondoru" zadecydował całokształt tej gry – olbrzymi świat, wielowątkowa fabuła i system rozgrywki. „Antara" powtarza ten schemat, korzystając z wypróbowanej już recepty na sukces. Czy to dobrze, czy też źle – na to pytanie każdy musi odpowiedzieć sobie sam. Powiem tylko, że tego się właśnie spodziewałem i to właśnie otrzymałem, więc jestem zadowolony. Gra jest ogromna i z pewnością jeszcze do niej wrócimy – na razie zabrał mi ją C(w)alineczka i odgraża się, że jak do niej usiądzie, to nie wstanie. Ciekawe, ile stron zająłby pełen opis, biorąc pod uwagę, że grania jest co najmniej na miesiąc.

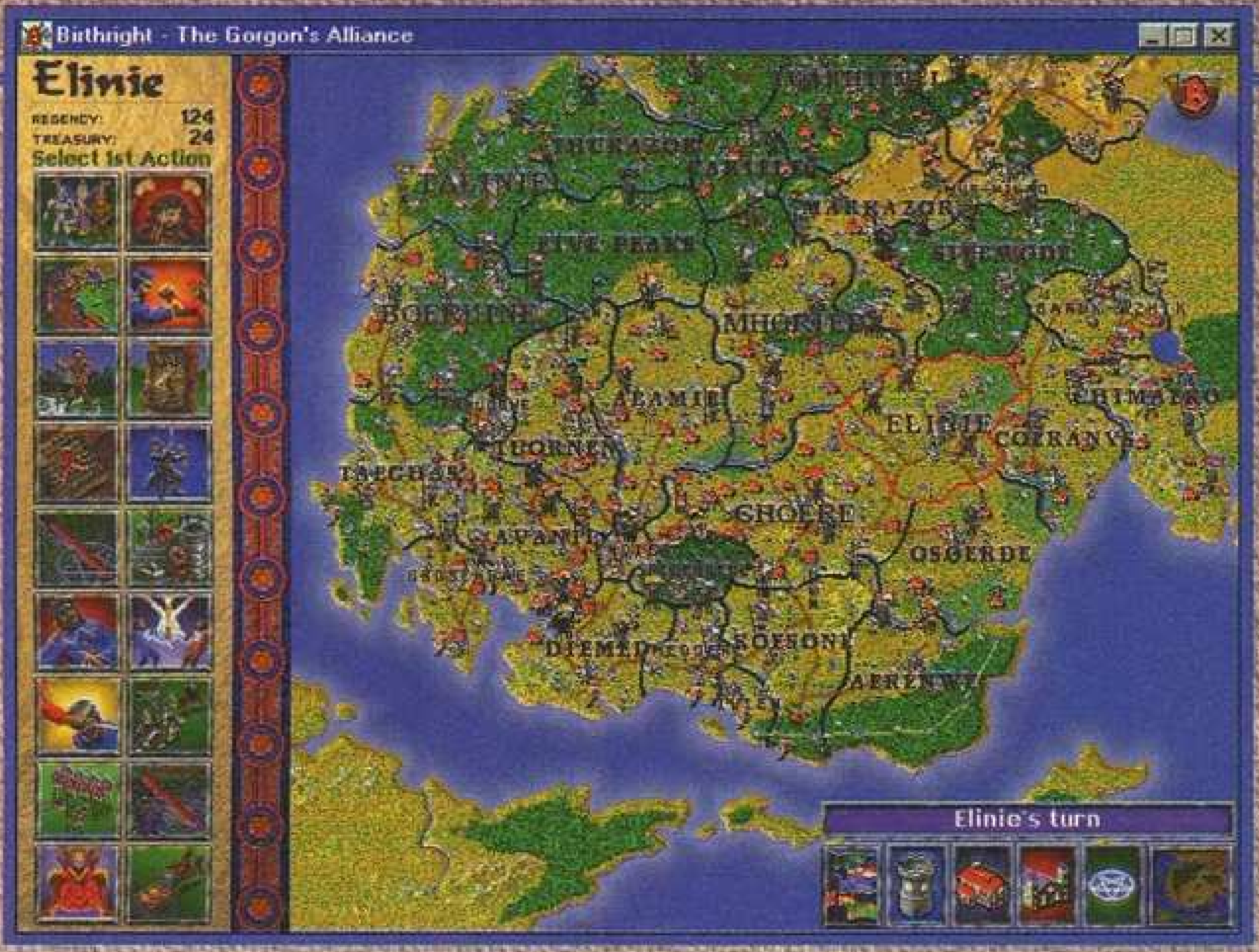
Hunter

Sierra

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN 3.1/'95 — Min. Pentium 60, 16 MB RAM

OCENA: 8/10





Choć Advanced Dungeons & Dragons wciąż cieszy się sporą popularnością, ostatnio na prowadzenie wychodzą gry fabularne nowej fali, tzw. systemy narracyjne (storytelling). Gigant TSR zaczyna się chwiać w posadach. Nie tworzy nic nowego i zjada własny ogon, obracając się wokół AD&D. Chodzą słuchy, że TSR ma zostać przejęte przez Wizards of the Coast, największą firmę od karcianek, wydawcę Magic: the Gathering. TSR za ostatnią deskę ratunku uważa chyba konwersję swych produktów na platformę komputera, udzielając licencji na tworzenie takich tytułów, jak np. stary RAVENLOFT czy ostatnio wydana strategia BLOOD AND MAGIC lub mordobicie IRON AND BLOOD. Najnowszym produktem firmowanym logo TSR jest BIRTHRIGHT wydany przez SIERRA, a w najbliższej przyszłości zapowiadany przez INTERPLAY rolplej IRON THRONE, zrealizowany na modłę megahitu DIABLO.

BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE jest konwersją gry Birthright, stanowiącej nakładkę systemu AD&D. Mamy tu do czynienia z bardzo wiernym przekładem zasad, co dla komputerowego następcy nie okazało się szczęśliwym rozwiązaniem. BIRTHRIGHT jest grą strategiczno–ekonomiczną, która stara się połączyć 2 w 1, czyli na siłę upchnąć razem elementy gry wojennej i RPG pod własnym bertem. Gracz wciela się w rolę regenta jednego z królestw kontynentu Cerilii i stara się połączyć rozbite imperium Anuire, jednocząc władzę pod własnym bertem. Głównym przeciwnikiem jest tytułowy Gorgon i jego poplecznicy.



BŁĘKITNA KREW

W świecie BIRTHRIGHT liczy się przede wszystkim pochodzenie. Dawno temu najwięksi herosi Cerilii walczyli dla swych bogów w bitwie pod Mount Deismaar i w nagrodę zostali obdarzeni boską mocą, która później przechodziła z pokolenia na pokolenie. W ten sposób powstało siedem wielkich linii rodowych – Anduiras, Reynir, Brenna, Basaia, Masela i Vorynn oraz siódma, przeklęta krew Azrai. Boska krew daje moc i władzę – tym większą, im czystsza krew płynie w twoich żyłach. Tylko istoty z Krwi mogą być regentami i rządzić, bowiem ich Krew w cudowny sposób wiąże ich z domeną – ludem i ziemią. Krew obdarza ich też magicznymi zdolnościami, jak np. Regeneracja, Gniew Boży, Kontrola Żywiołów itp.

Pośród szlachetnie urodzonych zdarzają się tacy, którzy polują na innych, pragnąc przejąć część mocy Krwi. Takich ludzi nazywa się awnsheghlien (co po elficku znaczy „mroczna krew"). Przoduje w tym zwłaszcza tytułowy Gorgon, czempion złego boga Azrai, jedyny uczestnik mitycznej bitwy pod górą Deismaar, który wciąż jeszcze żyje. Z jego rąk zginął nawet Imperator, a wraz z jego śmiercią całe Imperium Anuire rozpadło się na skłócone ze sobą królestwa. Teraz Gorgon bez problemów podbija kolejne prowincje. Najwyższy czas, aby go powstrzymać i przywrócić dawny ład...



JA, REGENT

Rozpoczynając grę, mamy do wyboru kilkanaście różnych królestw, oferujących różne koncepcje rozwoju, zależnie od posiadanych prowincji oraz proponowanych regentów. Warto zwrócić uwagę nie tylko na liczbę prowincji, ale również na ich wydolność ekonomiczną. Decydując się na wybór regenta, powinniśmy przyjrzeć się mocy jego Krwi, profesji, poziomowi doświadczenia oraz dwuskładnikowemu charakterowi. Kiedy ustalimy już królestwo i regenta, możemy rozpocząć rządy.



Najpierw wysłuchajmy, co mają do powiedzenia nasi doradcy, którzy na początku każdej tury systematycznie zdają nam raport. Szambelan naświetli sytuację ogólną państwa, przedstawi wykaz stosunków międzynarodowych i potęgi kraju. Generał opowie o toczonych wojnach i stanie naszej armii. Czarodziejka wyjaśni nasze możliwości magicznego rozwoju, przedstawi nowinki o nowo odkrytych miejscach, wartych osobistej wyprawy na przygodę, i powie coś o naszych ewentualnych wasalach. Na koniec wypowie się szpieg, pokazując nam, kto z kim w Imperium trzyma sztamę.

Po raporcie przychodzi czas zająć się finansami – kwartalnym dochodem z prowincji i stałymi wydatkami. Nasze bogactwo mierzy się w złotych sztabkach, a tych – jak się później okaże – nigdy za wiele. Skarbiec napełniamy, sprawdzając taksy w naszych prowincjach i ustalając odpowiednie naszym zdaniem podatki. Jeśli są duże, mamy więcej złota, ale lud się buntuje; jeśli są z kolei niskie – cóż z tego, że motłoch się cieszy, kiedy skarbiec świeci pustkami. W efekcie najlepiej sprawdza się sprawna żonglerka. Proklamacja prawa w każdej prowincji pomoże nam zedrzeć z wieśniaków więcej i skuteczniej. Trzeba uważać, aby nie być na minusie i starać się minimalizować stałe wydatki, na przykład kosztem utrzymania dworu, co jednak wpływa negatywnie na stosunki międzynarodowe. Armii też należy płacić, a gdy nie ma czym, pozostają...

PUNKTY REGENCJI

Każdy regent zbiera Punkty Regencji, które w pewnym sensie stanowią ekwiwalent punktów doświadczenia w grach role–playing. Punktami Regencji można płacić swojej armii, można też za ich pomocą zwiększyć czystość Krwi



lub wykorzystać do rzucania potężnych, obejmujących całe królestwa czarów (realm spells). Większość akcji przeprowadzanych w BIRTHRIGHT ma charakter losowy, a ich powodzenie komputer sprawdza rzucając wirtualną kostką dwudziestościenną. Gdy wypadnie wynik równy bądź większy od wyznaczonego progu, dana akcja zakończy się sukcesem. Co ciekawe, można wpływać na powodzenie wszelkich akcji, modyfikując wyznaczony przez komputer próg za pomocą Punktów Regencji.

TRUD RZĄDZENIA

Gdy uporamy się z finansami, przechodzimy do działań właściwych. Tura trwa trzy miesiące, podczas których każdy regent może wykonać trzy akcje z 18 możliwych. Niektóre z nich są „wolne" dla pewnych profesji regentów – np. kapłani mogą dodatkowo uspokajać zbuntowane prowincje. W ten sposób nasz regent może udać się na przygodę, nakazać budowę dróg, założyć kolejne dobra, zabawić w dyplomację, wyznaczyć namiestnika, przemawiać do ludu, wystawić wojsko, wypowiedzieć komuś wojnę, rzucić królewski czar, wysłać szpiegów itp. Ponadto może przesuwać swoje wojska z prowincji do prowincji lub poza granice, jeśli toczy z sąsiadem wojnę, lub w natłoku obowiązków powierzyć bardziej błahe zadanie swojemu namiestnikowi. Ponieważ prawie każde podjęte działanie wymaga gotówki, więc czasami pozostaje tylko wstrzymywać akcje i czekać do zakończenia tury, aż miną trzy miesiące i do skarbca wpłynie trochę kasy z cokwartalnych podatków.

Muszę powiedzieć, że zawiodłem się na dyplomacji. Nasze stosunki z innymi królestwami zależą od tzw. reakcji,





DEMO – CD'40 DEMO – CD'40

BIRTHRIGHT
THE GORGON'S ALLIANCE



czynnika będącego wynikową charakteru obu regentów i ich wcześniejszych działań. Kiedy wypowiedziałem wojnę sąsiadowi i podbijałem jego kolejne prowincje, nie mogłem postawić mu ultimatum. Choć w „blankiecie" akcji dyplomacji widnieją pozycje: „żądania", postawienie jakiegokolwiek wiąże się z gwałtownym osłabieniem pozytywnej reakcji – i tak już straszliwie niskiej na skutek prowadzonej wojny. W efekcie, aby cokolwiek uzyskać, należy podnieść reakcję oferując coś w zamian – trybut w postaci złotych sztabek, ziemię lub dobra. Paradoksalnie – listy od innych regentów prowadzonych przez komputer stawiają wysokie żądania, prawie nic nie oferując.





AHOJ, WESOŁA PRZYGODO!

Jedną z akcji jest przygoda. Regent może wybrać się ze swoimi namiestnikami na wyprawę, by zdobyć punkty doświadczenia, skarby, magiczne przedmioty i artefakty. Ekwipujemy naszych ludzi, wybieramy miejsce i ruszamy. I tu niespodzianka – gra w grze, zamiast mapki Imperium – widok z oczu regenta na podobieństwo starego RAVENLOFT. Kiedy dochodzi do walki, mamy widok z trzeciej osoby i możliwość operowania kamerą. Samą walkę można prowadzić w czasie rzeczywistym lub z podziałem na tury (więcej czasu do namysłu), ale różnice są tylko pozorne.

Graficzne przedstawienie tej części BIRTHRIGHT jest raczej żałosne. Na ekranie szaleją brykiety burawych kolorów, olbrzymie piksele co chwila zasłaniają obraz, bitmapowe postacie są paskudne i dumnie prezentują się jedynie z pewnej odległości. Także dźwięk pozostawia wiele do życzenia. Do wyboru tej akcji zniechęca również brak możliwości save'owania, zwłaszcza że przygody wcale nie są takie łatwe i mogą trwać godzinami czasu rzeczywistego. Trzeba sobie zarezerwować dużo czasu albo ciągle zaczynać od nowa, zapamiętując położenie zabójczych pułapek, które odkryć można chyba czarem, bo w ogólnej pikselozie obrazu są zupełnie niewidoczne. Na szczęście przygodę można w każdej chwili przerwać i zawrócić regenta do domu.

WOJENKA

Reguły prowadzenia walki zostały żywcem przeniesione ze specjalnej planszy gry fabularnej. Realizacja tej drugiej gry w grze wygląda nieco lepiej od części przygodowej, za to zasady są wyjątkowo sztywne. Na głównym ekranie obserwujemy w rzucie izometrycznym pole walki, a na nim nasze oddziały. Tu również operujemy kamerą, mogąc dawać zbliżenia na dowolną naszą jednostkę i obserwować, jak nasi wyrzynają w pień przeciwnika. Niestety, oddziałami sterujemy na malutkiej szachownicy 3 na 5 pól, przesuwając jednostki zależnie od punktów ruchu. Walki prowadzone są schematem 1:1, a więc tylko jeden oddział może atakować przeciwnika. W ten sposób nie można wykorzystać przewagi liczebnej, mimo możliwości otoczenia przeciwnika. Do walki dwóch oddziałów mogą wtrącać się jedynie łucznicy.

Taktyczne rozwiązanie walki sprowadza się do wykorzystania łuczników, których siła przeceniana jest niemal w każdej grze strategicznej. W tym wypadku najlepiej sprawdza się lekka konnica wyposażona w łuki i mająca dużą swobodę ruchu. Działa schemat „kamień, nożyczki, papier" – dany oddział najlepiej się sprawdza przeciw innemu – np. pikinierzy przeciw konnicy. Walka może toczyć się w czasie rzeczywistym lub z podziałem na tury, co w gruncie rzeczy jest bez znaczenia, podobnie jak w części RPG. Widać, że autorzy chcieli pogodzić strategię real time z grą planszową. Wyszła hybryda. Oczywiście, podczas bitwy także nie można zachowywać stanu gry.

HYBRYDA

Zgodne z założeniami twórców, w BIRTHRIGHT można wygrać na kilka różnych sposobów – chodząc na przygody, tocząc wojny lub rozwijając się ekonomicznie i zawierając silne sojusze – bowiem o powodzeniu decydują punkty zwycięstwa, a nie konieczność podbicia wszystkich królestw. Pomysł dobry, rozwiązanie już mniej. Widać, ścisła konwersja gry planszowej lub fabularnej na komputerową nie wychodzi tytułowi na dobre. Trzeba wziąć pod uwagę, że gracze oczekują czego innego po grze komputerowej i zupełnie czego innego po RPG. BIRTHRIGHT ma przynajmniej tę zaletę, że nie jest monotonna i może zapewnić zabawę na długie tygodnie. O niebo lepiej gra się w sieci, gdzie bój o koronę może toczyć 8 żywych regentów. Ale i tak pozycja zamyka się sztywno w kanonie RPG i zadowoli głównie maniaków AD&D. Przeciętny gracz nie dozna zachwytu, choć na pierwszy rzut oka BIRTHRIGHT wygląda imponująco.

Hunter

Sierra

DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: –,⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486DX100, 8 (16WIN) MB RAM

OCENA: 6/10









Nie wiem, jak spędzaliście ostatni weekend, ale nam upłynął on na testowaniu najdłużej oczekiwanej gry ostatniej pięciolatki. Być może wiele osób sądzi, że DUNGEON KEEPER wcale nie istnieje, ale jednak! BULLFROG na 99% dotrzyma terminu 14 czerwca jako daty ukazania się gry na półkach. My mieliśmy możliwość spędzić trzy dni w biurach ELECTRONIC ARTS, by go przetestować. Rzuciliśmy się w tę podziemną przygodę, nie czekając na zapowiadaną na przełom czerwca i lipca polskojęzyczną wersję gry (napiszemy o niej, gdy się już ukaże). I po 50 godzinach grania można powiedzieć jedno: mamy kolejnego kandydata na przebój spod znaku strategii w czasie rzeczywistym, ale widzianej w krzywym zwierciadle i do tego do góry nogami.

JAK TO SIĘ ZACZĘŁO

Minęły już niemal dwa lata od pierwszej planowanej daty premiery DUNGEON KEEPER. Jednak kiedy wszystko było już gotowe, a produkt wchodził właśnie w fazę produkcyjną – projekt został wstrzymany. Peter Molyneux, szef BULLFROG, zdecydował, że co prawda DUNGEON KEEPER jest grą dobrą, ale nie świetną. A ponieważ ambicje twórców takich przebojów jak POPULOUS, SYNDICATE, MAGIC CARPET (gra roku 1994) czy THEME PARK nie zakładały wypuszczania gier, które byłyby tylko „dobre", postanowiono odłożyć nieco termin jej wydania i usprawnić. Rzeczywiście było co ulepszać, bo mimo świetnego pomysłu na grę, nieco szwankowała realizacja.

Rok 1995 to nie tylko pierwsza zajawka DUNGEON KEEPER. To również rok, w którym młodą i obiecującą firmę BULLFROG wykupił gigant rynku – ELECTRONIC ARTS. I, jak na ironię, rok, w którym wraz z przypływem gotówki, zaczął się powolny rozkład. Kolejno wydawane produkty (HI-OCTANE, MAGIC CARPET 2, a pod koniec zeszłego roku GENE WARS i SYNDICATE WARS) nie prezentowały poziomu, do jakiego przyzwyczaiła nas ta kultowa brytyjska firma. Pozostałe projekty (CREATION, INDESTRUCTIBLES) zawieszono lub przerwano, a gracze w zdumieniu oczekiwali na to, co będzie dalej. A dalej był tylko DUNGEON KEEPER...

CIEMNA STRONA MOCY

DUNGEON KEEPER to ultranowatorskie spojrzenie na klasyczny schemat RPG-owych zabaw w zatęchłych plątaninach podziemnych korytarzy. W klasykach gatunku (np. DUNGEON MASTER, EYE OF BEHOLDER, DIABLO) gracz wchodzi w rolę awanturnika, który mieczem i magią stara się wedrzeć w głąb najeżonych pułapkami mrocznych czeluści, by wydrzeć ukryte w nich skarby. Na drodze śmiałka (lub grupy śmiałków) stają przeróżne potwory broniące dostępu do upragnionych kosztowności. Wszystkie te elementy znajdziemy też w DK. Te same procesy plądrowania lochów, walk potworów z ludźmi i zastawiania pułapek. Tyle tylko, że teraz zobaczymy je z innej perspektywy – ze strony Władcy Podziemi.





Celem gry jest wybudowanie jak największej sieci podziemnych korytarzy i powstrzymanie śmiałków, którzy mieliby ochotę je zwiedzić. Jednocześnie jest to też rywalizacja z innym Władcą, który chce zagarnąć dla siebie ten sam kawałek skał w celu stworzenia własnego mrocznego imperium. Spróbować swoich sił w roli Dungeon Keepera będziemy mogli w jednej z 40 misji przygotowanych dla jednego gracza lub podobnej liczbie w trybie Multiplayer.

JAK CIĘ WIDZĄ?

Na przykładzie tej gry Peter Molyneux wykazał na czym polega różnica między produktem dobrym a świetnym. Kiedy dwa lata temu wszyscy ujrzeli rolling-demo, nikt nie krył, że grafika była zdecydowanie najsłabszą stroną gry. Dziś jest zgoła inaczej.

Sposób przedstawienia świata podobny jest do tego, który znamy z CRUSADER czy DIABLO, czyli widok pod pewnym kątem, z kamery usytuowanej nieco z boku nad głową bohatera. Teren gry można obracać o 360 stopni, znika więc problem znany z SYNDICATE, gdzie część akcji potrafiła skryć się za rogiem budynku. Grafika jest ładna i wyraźna, postacie dosyć duże i, co najważniejsze, wszystko jest przejrzyste. Po raz kolejny graficy z BULLFROG udowodnili, że są prawdziwymi mistrzami efektów świetlnych. Kursor jest bowiem źródłem światła, które rozświetla mrok podziemi. Kiedy zbliżamy go do jakiegoś obiektu, na ścianę wypełzają bardzo efektowne i realistyczne cienie. A już prawdziwym dziełem sztuki są mknące korytarzami fireballe. Engine zastosowany w DK, wywodzący się od obsypanego laurami systemu MAGIC CARPET, jest naprawdę niezły.



Mamy też możliwość przeniesienia się do ciała jednego z podwładnych i obserwowania akcji w stylu DOOMowatym. Grafika jest wtedy bardzo podobna do tej z MAGIC CARPET, tyle że wszystko dzieje się w podziemnych korytarzach. Jest to bardzo pomocna opcja – pozwala lepiej wczuć się w sytuację i kontrolować postępy w walce. Najlepsze jest jednak to, że każdy ze stworów ma inny wzrok! Patrząc więc na świat oczami muchy, widzimy obraz tak, jak widzi go ten niezbyt lubiany owad (albo Jeff Goldblum). Jeśli ktoś uważał na biologii, to będzie wiedział, o co chodzi. I tak jest z każdym potworem – wreszcie mamy akcję „through the eyes of the monster".

Bardzo przyjemne są odgłosy towarzyszące rozgrywce. Podobnie jak w WARCRAFT, każde pomieszczenie ma swój charakterystyczny pogłos, różne efekty towarzyszą też walce (każdy pierze inaczej) i co miłe, komputerowi przeciwnicy co jakiś czas nas lżą – przeklinają i przezywają. Nie ma chyba nic milszego, niż skopanie tyłka komuś, kto właśnie zadeklarował, że chciałby widzieć naszą skórę jako dekorację swego wspaniałego lochu. Rzeczy małe, a cieszą jak diabli!





POTWORNA ROZGRYWKA

Grę rozpoczynamy, mając tylko jedno pomieszczenie. Nie jest to jednak wymęczony na wszelkie sposoby Construction Yard, ale Serce Jaskini. To nasze centrum koordynacyjne i jego zajęcie przez przeciwnika kończy rozgrywkę. Samo Serce oczywiście nie wystarcza. Oprócz niego mamy też grupkę „fizycznych", czyli duszków, które są odpowiedzialne za drążenie korytarzy i budowanie nowych pomieszczeń. Duszki mogą też w początkowych fazach rozgrywki służyć za obrońców naszych włości, ale na dłuższą metę nie jest to zbyt opłacalne.

Ponieważ klaustrofobia nie wybiera, należałoby zacząć rozbudowę naszej nory. Przebijając się przez kolejne pokłady kamieni, natykamy się na różne przydatne rzeczy, jak np. żyła złota. Ten drogocenny kruszec jest w DK motorem napędowym wszystkiego. Bez złota nie zechcą się do nas przyłączyć żadne potwory (skur-

czybyki są bardzo chciwe), nie będziemy mogli konstruować wymyślnych pułapek ani nawet stawiać zwykłych pomieszczeń. Na przodku możemy też natrafić na jakiegoś znudzonego bezczynnością i szukającego zajęcia potwora, na nowe zaklęcia, różne sekretne tereny i inne przydatne Władcy Podziemi, akcesoria.



DUNGEON KEEPER



Pierwszym pomieszczeniem, jakie powinno powstać, jest Skarbiec. To tutaj będą przechowywane wszystkie nasze kosztowności i tutaj demoniczne hordy naszych pracowników będą pobierać swoje wypłaty. Zaznaczamy skałę, duszki biorą się do roboty i już po chwili mamy połać podziemi gotową do wykorzystania. Gołą skałę musimy jeszcze pokryć podłogą, która stanowi świadectwo, że teren znajduje się pod naszą kontrolą. Teraz już pozostaje tylko wybranie pomieszczenia do zbudowania (w sumie jest ich około 15) i Skarbiec mamy gotowy. Naokoło możemy jeszcze walnąć mury, żeby przeciwnikom nie było za łatwo się przebić. Dobrze jest mieć co trzymać w Skarbcu, szybko musimy więc zwiedzić okolicę w celu zapchania kufrów. Po tym, jak duszki natrafią na złoto, wystarczy jeszcze, że przerzucą je tam gdzie trzeba i już mamy kasę na rozruch przedsiębiorstwa.





Drugi krok na drodze do stworzenia zdrowo prosperującej jaskini to znalezienie jej mieszkańców. Gdzieś w ziemi powinien być portal, z którego będą wychodzić przeróżne kreatury. Należy tylko znaleźć ten portal i przekopać do niego korytarz tak, aby na nasze pokoje trafili pierwsi obrońcy. Ale trzeba jeszcze zachęcić potwory do współpracy, potrzebne są też potworze kwatery. W tym celu musimy wybudować Jamę, która posłuży im za mieszkanie. Mając tak dogodne warunki, żaden demon, smok czy mucha (tak, tak, ten podstępny i potężny owad ma swoje godziwe miejsce w bestiariuszu DK!) nie zawaha się do nas przyłączyć i zacznie się prawdziwa rozgrywka. Należałoby jeszcze dodać, że oprócz mieszkania i pieniędzy, żaden goblin czy inny pomiot szatana nie wyrobi bez żarcia. Na szczęście gusta wszystkich potworów w grze zostały ujednolicone i sprowadzają się do konsumpcji produktów drobiowych. Tak więc wybudowany gdzieś w pobliżu kwater Kurnik załatwi sprawę.

Oczywiście, od samego początku rozgrywki, niczym Miecz Damoklesa wisi nad nami konieczność skonfrontowania się z wrogimi siłami. Walka zaczyna się w momencie, kiedy jakiś przeciwnik pojawia się nagle w jednym z naszych korytarzy. Wtedy nasze potworki przestają bezcelowo pętać się po terenie i ruszają stawić czoła intruzowi. Dochodzi do kontaktu i rozpoczyna się walka na śmierć i życie. Nasz wpływ na wynik starć jest raczej ograniczony – możemy jedynie zalewać przeciwnika stworami, mając nadzieję, że przewaga liczebna zrobi swoje. Walka odbywa się automatycznie i tylko od tego, jakich podwładnych sobie przygarnęliśmy zależy, czy mamy w niej jakieś szanse.

W toku dalszej rozgrywki pojawiają się możliwości stawiania pomieszczeń, takich jak np. Sala Tortur, w której schwytanego przeciwnika możemy nakłonić do kolaboracji; Biblioteka – w której używające magii stwory mogą tworzyć nowe czary (ponad 20); Sala Treningowa – podnosząca umiejętności walki wręcz naszych podwładnych; i kilka innych. Oczywiście, podobnie jak w THEME HOSPITAL (opis w SS'46) nie można stawiać pewnych pomieszczeń obok innych. Projektowane przez nas podziemia muszą być przemyślane w najdrobniejszych szczegółach. Biblioteka nie może być usytuowana obok bardziej uczęszczanych korytarzy, kwatery jednych stworów nie mogą być ulokowane blisko innych itp. Tak więc już samo kontrolowanie sytuacji w naszym imperium nastręcza pewnych trudności, a trzeba jeszcze doglądać sytuacji na wszystkich frontach. Dlatego też DK został wyposażony w parę funkcji automatycznego zarządzania całym tym bałaganem. Mamy cztery opcje: pierwsza zarządza potworami – kierując je w najbardziej użyteczne lokacje, zgodnie z zapotrzebowaniem, druga – zajmuje się konstruowaniem nowych pomieszczeń, a trzecia i czwarta praktycznie odwalają za nas całą robotę. Pozostaje nam jedynie usiąść wygodnie w fotelu i oglądać rozwój wypadków. Co jakiś czas możemy interweniować, jeżeli uważamy, że coś nie gra, ale cały ciężar rozgrywki spoczywa wtedy na barkach komputera. Całkiem przyjemna sprawa. Całkiem też wyłącza nas z rozgrywki. Trzeci i czwarty tryb wspomagania różnią się tylko stylem – jeden jest agresywny, a drugi defensywny.

TO NIE KONIEC...

DUNGEON KEEPER to bardzo dojrzały owoc BULLFROG. Kamień spadł mi z serca, bo bałem się, że tytuł ten podzieli losy wielu gier, które zostały wydane zbyt późno, odwlekane z braku koncepcji. Widać, że ta gra została bardzo dokładnie przemyślana (co przy tak długim czasie produkcji wcale nie dziwi) i zrealizowana z dużą dbałością o szczegóły. Ponadto, pomimo swojej złożoności, jest cholernie miodna – a to jest chyba najważniejsze.

Mamoulian

Bullfrog/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



exclusive









Kiedy parę lat temu pojawiło się UFO: ENEMY UNKNOWN (opis w SS'14), nikt już nie sądził, że kontakt z obcą cywilizacją mógłby zostać przeprowadzony na drodze pokojowej. UFO zrobiło potencjalnym przybyszom z gwiazd prawdziwą antyreklamę. Ech, dorwać ufoka, przesłuchać i zrobić mu wiwisekcję – wszystko w celach naukowych, oczywiście! Gra błyskawicznie stała się przebojem i rządziła do czasu pojawienia się kontynuacji, czyli X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Niestety, sequel trącił już nieco myszką. Choć zachował wszystkie atuty UFO, powiew świeżości zaledwie go musnął. Akcja przeniosła się z lądu pod wodę, myśliwce zmieniły się w okręty podwodne, a broń plazmowa została zastąpiona bronią soniczną. Pojawiły się też nowe gatunki obcych, ale i tak odnosiło się wrażenie, że byli to ci sami ufole, tyle że pod inną postacią. System rozgrywki pozostał nie zmieniony – i dobrze, ale developerzy z MICROPROSE mogliby się nieco bardziej wysilić i wykazać bardziej twórczym podejściem do sprawy, zamiast ubierać stary pomysł w nowy garnitur skrojony na tę samą miarę. Ale cóż, kupując pakiet nowych misji do RED ALERT czy QUAKE też dobrze wiemy, co robimy. Grunt, że zabawa była przednia. Nic więc dziwnego, że UFO 3 sprzedałoby się nawet wtedy, gdyby stanowiło jedynie połączenie obu poprzednich części. Tymczasem X-COM: THE APOCALYPSE rzeczywiście niesie ze sobą ogromną liczbę nowinek i usprawnień, pozostając jednocześnie wierną założeniom poprzednich gier.

MEGALOPOLIS

Kończy się wiek XXI, ludzkość żyje w olbrzymich miastach, zwanych Megapoliami, z których największym jest MegaPrime. I wydawało by się, że w takim świecie nie ma miejsca na zabobony i fantastykę, kosmitów i dziadków z X-COM, tymczasem właśnie w Megalopolis przyjdzie nam działać. Nie na terenie całego świata, ale w gigantycznym mieście, w którym wystarczy miejca na 8 naszych baz. Nie zobaczymy więc wiejskich widoczków czy ośrodków turystycznych, ale futurystyczne konstrukcje i fabryczne kompleksy. Co ciekawe, struktura miasta wraz z każdą nową grą jest inna, generowana przez komputer na nowo, jak lochy w DIABLO.

INWAZJA

Tym razem parszywi kosmici przeszli samych siebie – nie z Marsa i nie spod wody nam wyłażą, ale bezpośrednio ze swoich własnych światów, otwierając na terenie Megalopolis ruchome bramy międzywymiarowe. Paskudna sprawa – taka brama potrafi wypluć z siebie zarówno pojazdy obcych, jak i całe tabuny kosmicznej menażerii. A trzeba przyznać, że jest tego sporo – poznajemy zupełnie nowe gatunki o częstokroć zupełnie nowych możliwościach, jak choćby samobójcza eksplozja.

W X-COM 3 musisz pilnować całego miasta, co wcale nie jest proste. Pozaziemska zaraza nie atakuje tylko ciebie, lecz wszystkie skupiska i aglomeracje. Nasze zadanie jest proste, jak zawsze – wysłać maszynę do kasowania pojazdów obcych, ludzi do przebadania wraku, wykończyć niedobitki i zebrać materiał do badań. Pozostaje jeszcze namierzyć bramę, wysłać silnie uzbrojoną ekipę i wygrać bitwę na wyjeździe, czyli na terenie obcego świata. Żeby było trudniej i dłużej, światów jest kilka, podobnie jak baz ufoków w UFO 1 i 2. Rzecz jasna, cały czas musimy dbać o stan naszego konta. W XXI wieku gotówka płynie nie od rządów zainteresowanych naszą działalnością państw, ale od Senatu. Trochę grosza można zrobić na sprzedaży artefaktów i zbędnego złomu. Inwestować należy oczywiście w rozwój, czyli badania naukowe, bo tylko w ten sposób zyskamy dostęp do nowych technologii, pozwalających na produkcję skuteczniejszej broni i bardziej efektywnych pojazdów.

W odróżnieniu od poprzednich części, w których cywile pełnili jedynie rolę niewinnych ofiar, tu występują jako całe przedsiębiorstwa, które bardzo różnie ustosunkowują się do twej działalności. Niekoniecznie muszą być tobie życzliwe, przeważnie jest odwrotnie. Gdy zostawisz ich budowle na żer ufokom albo „niechcący" zbombardujesz cywilne pojazdy, możesz się liczyć z odwetem i koniecznością obrony własnej bazy. Oczywiście możesz zapewnić sobie spokój, co jednak pociąga za sobą spore obciążenia finansowe, gdyż firmy żądają sporych odszkodowań. Poza firmami nękać cię będą nielegalne kulty, niejednokrotnie czczące ufoków jak bogów. Takich obywateli należy taktować równie surowo, jak w obecnych czasach zdeklarowanych satanistów. Co ciekawe i co jest zupełnym novum, przy kasacji wyznawców kosmicznego zła pomaga nam miejska policja.

ODEPRZEĆ ATAK!

Terenem walki jest miasto, więc zamiast kuli ziemskiej znanej z poprzednich części ujrzymy jego rozległą mapę. Przypomina ona trochę widok znany z gier typu SIMCITY albo AFTERLIFE. Jednostki są na niej pokazane jako różnokolorowe symbole geometryczne, zaś atak powietrzny przeprowadza się wydając komendy myszą, co jest o wiele szybsze i wygodniejsze niż korzystanie z izometrycznego widoku.

Gdy zestrzelimy UFO, a we wraku pozostanie przynajmniej jeden żywy kosmita, będziemy musieli wysłać ludzi na misję bojową. Po oczyszczeniu wraku z resztek załogi, można zabrać szczątki do bazy, do analizy.





X-COM APOCALYPSE

exclusive

SCHWYTAĆ OBCEGO

Podobnie jak w poprzednich częściach, tak i tutaj trzonem całej rozgrywki są misje bojowe, które poza jedną, zasadniczą różnicą nie odbiegają od starego schematu. Jak pamiętamy, walka rozgrywana była z podziałem na tury. Tak jest i teraz, ale w dowolnej chwili, jednym kliknięciem można przełączyć grę w czas rzeczywisty! W tym momencie sytuacja zmienia się diametralnie – zamiast szachowej taktyki znanej już z JAGGED ALLIANCE, uzyskujemy coś na kształt GENDER WARS albo CRUSADER. I w tym momencie z X–COM 3 robi się zupełnie, ale to zupełnie inna gra. Zmiana systemu rozgrywki pociąga bowiem za sobą zmianę taktyki, metod prowadzenia rozgrywki oraz dynamiki gry, a nawet menu.

Inteligentnie przełączając tryby rozgrywki podczas wykonywania misji można uzyskać bardzo ciekawe efekty, niejednokrotnie zwiększając skuteczność działań. Najpierw można spokojnie przygotowywać sytuację taktyczną, licząc punkty, by zaraz potem rzucić ludzi w wir walki i rozgromić przeciwnika serią bezpośrednich uderzeń nie skrępowanych turami.





UFO NA TURY

System rozgrywki na tury praktycznie nie uległ zmianie. Jeżeli znasz UFO i UFO 2, to będziesz czuł się jak w domu. Każdy żołnierz ma przydzielone punkty akcji, których liczba zależy od doświadczenia. Każdy ruch, zwrot, strzał itp. – kosztuje pewną liczbę tych punktów. Dzięki temu działania każdego żołnierza możemy rozplanować bardzo szczegółowo. Podobnie jak poprzednio, wyznaczamy typ prowadzenia ognia i pozycję strzelecką. Nowością jest bieg, czołganie się i wspinanie. Ponadto ustalamy nastawienie każdego żołnierza, od ostrożnego po agresywne. Rozkazy można wydawać nie tylko pojedynczym żołnierzom, ale też całym oddziałom. Zresztą każda misja rozpoczyna się od pogrupowania ludzi w oddziały. Poza tym bez większych zmian.

UFO NA URA!

Tryb czasu rzeczywistego całkowicie zmienia sposób prowadzenia rozgrywki. Trzeba reagować na wydarzenia bardzo szybko, co niestety często się nie udaje. Prawdę mówiąc, umiejętności strategiczne przestają się tu liczyć, a zaczyna odgrywać rolę zręczność i sprawność w poruszaniu kursorem. Trudność rekompensuje możliwość ustawienia tempa upływu czasu, ale sekundy i tak upływają zbyt szybko, by móc się skutecznie bronić. Jednak z drugiej strony, gdy masz naprawdę solidny oddział, złożony z samych twardzieli uzbrojonych po zęby w najnowsze zdobycze techniki – tylko siedzisz i patrzysz, jak twoi wycinają wroga w pień.





Warto wspomnieć o tej części ekwipunku, która w poprzednich częściach była jedynie najlepszym towarem na sprzedaż. Mowa o Motion Scanner, który w X–COM 3 działa naprawdę skutecznie. Gdy uruchomimy detektor ruchu, w prawym górnym rogu ekranu pojawia się okienko ukazujące najbliższe otoczenie żołnierza. Skanowanie zrobiono naprawdę profesjonalnie. Ruch obcego obiektu odwzorowywany jest powoli, a obraz się rozmywa, zaś gdy masz włączony skaner podczas chodzenia, pokazują się na nim nieruchome elementy, jako że poruszają się one względem skanera. Właśnie dzięki takim detalom gra staje się odkrywcza i interesująca.



Nowy sprzęt zyskujemy dzięki pracy naukowców badających artefakty obcych oraz inżynierów, którzy go produkują. Badania dzielą się na dwie gałęzie: biochemię i fizykę kwantową. Wynalazków jest o wiele więcej niż w poprzednich częściach, choć w praktyce stosuje się najwyżej kilka z nich. Oczywiście, można badać ufoków, robić autopsje i gromadzić dokumentację do Ufopedii.

KOSMICI DO GAZU!

...tak właśnie ma się ochotę powiedzieć, grając w X–COM 3. Gra jest o wiele trudniejsza niż poprzednie, a miodu jest dwakroć więcej. W dodatku gra posiada edytor scenariuszy.

Po kilku dniach grania widać, jak obszerną i skomplikowaną grą jest X–COM. Dwie strony na samą recenzję to bardzo mało, ale nie wszystko jeszcze wiemy. Dlatego za miesiąc do tematu wrócimy, i to nie raz!

Mamoulian

Microprose

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10





Parę lat temu zarykiwałem się ze śmiechu oglądając w telewizji polskiej dokonania pary przedsiębiorczych kretynów w animowanej serii pt. „Sąsiedzi”. Profilaktycznie ryknąłem śmiechem, gdy w BALDIES ujrzałem łyse stwory bliźniaczo podobne do moich ulubieńców. Najpierw sąsiadopodobni obsługują menu, a później – w trakcie grania, jeden z nich robi za suflera, ich pobratymcy są zaś głównymi bohaterami gry. Baldies, czyli łysole występują stadnie i walczą o przestrzeń życiową z nie mniej licznymi plemionami Hairies, czyli zakudlonych.

JA I BÓG

Na dzień dobry zostajesz bogiem łysych. Poziomem intelektualnym ani sprytem nie przewyższają wprawdzie kurczaków, ale są za to ładniejsi od Settlersów i pocieszniejsi od Lemmingów. Poruszają się wdzięcznie przerzucając ciężar brzucha z lewej na prawą, noszą najmodniejsze gatki, śpią pod drzewami, łażą bez celu, dają się pożerać bagiennym rekinom i denerwują cię bezkresną głupotą – za to masz ich kochać i nie wrzucać do oceanu, kiedy obsikają ci róg werandy.

Stawiaj budynki, powiększaj je, umieszczaj w nich Baldiesów o określonych profesjach i każ pracować nad szeroko pojętym postępem. Łysi występują w czterech rodzajach, których liczebność dowolnie regulujesz. Robotnicy w czerwonych portkach zajmują się rozmnażaniem; budowlańcy w niebieskich pantalonach konstruują i rozbudowują domostwa, laboratoria i koszary; śnieżnogaci naukowcy wymyślają wynalazki militarne; a zielonospodni żołnierze walczą i wytwarzają np. granaty. Przy twojej pomocy mają przetrwać, to znaczy... wytłuc kudłatych! Ikoną z flagą Szkocji (!) oznaczasz teren pod zabudowę. W to miejsce podchodzi budowniczy i po zadumie stawia, co trzeba. Po wybudowaniu trzeciej chaty zdobywasz dodatkową opcję – umiejętność przekopywania lądu i zasypywania mórz. Po czwartej – zdolność awiacji w postaci skrzydełek, które przydzielasz swoim pupilom, formując armię aniołów. Uważaj, bo przy braku energii próby przelotów międzykontynentalnych skończą się samobójczym lądowaniem wśród morskich fal.







NIE OBRAŻAJ TY ROBOTNIKA...

Społecznością bezwłosych rządzą specyficzne, choć logiczne zasady. O jej sprawności i potencjale świadczą cztery wskaźniki: czerwony, niebieski, zielony i biały oznaczające adekwatnie poziom energii wytwarzanej przez każdą z czterech grup społecznych. Przy niedostatecznej ilości energii czerwonej nie możesz latać ani kopać. Musisz spowodować wyż demograficzny wśród klasy robotniczej i sprawić, by licznie egzystowała poza murami domów. Dopiero wtedy energii zacznie przybywać i wszyscy twoi ulubieńcy zaprezentują pełnię swych możliwości. Podobnie rzecz ma się w przypadku wskaźników białego i niebieskiego, określających sprawności naukową i budowlaną. Energie te posiądziesz dzięki pokaźnemu stadku móżdżących na łonie natury naukowców i budowlańców. Natomiast zielony poziom siły militarnej zależy od liczby żołnierzy pracujących w koszarach. Pozwala ona wyposażać wojaków w granaty i pociski dalszego zasięgu. Wprawdzie relacja pomiędzy poszczególnymi grupami zawodowymi łysoli zasługuje na miano symbiozy, ale to robotnicy stanowią grupę podstawową. Bez nich nie zrobisz nic. Dopiero rozwój oparty na sile klasy robotniczej pozwoli osiągnąć ci poziom cywilizacyjny, w którym współpraca pozostałych grup okaże się niezbędne.

BŁYSK ŁYSEJ PAŁY

Od samego początku narażony jesteś na kontakty z wrednymi, zarośniętymi oblechami zza miedzy. Przerzucaj na ich tereny żołnierzy. Ukrywaj ich w koronach drzew nieopodal wrogich domostw. Niech glajchy świecą wśród konarów. Kursorem tarczy herbowej wskazujesz swoim oddziałom cel ataku. Wpadają wtedy jak burza do budyneczku i już po chwili masz piękną scenkę rodzajową z imprezy w remizie. Kiedy zadymę na piąchy twoi uwieńczą sukcesem, wrzuć kilku budowlańców, żeby odrestaurowali zdobyty obiekt. Wiele uciechy oraz satysfakcji daje wyczesywanie owłosionych z drzew – bitwy o jodełkę zaspokajają najwyższe wymagania wizualne. W miarę rozwoju technicznego metody walki coraz bardziej kolidują z pogodną atmosferą całej gierki. Miodne pięściopiryny zostają zastąpione taktyką przeniesioną z wietnamskiej i kambodżańskiej dżungli – najpierw leci tuzin granacików przez okienka i inne otwory w dachu, a dopiero potem wpadają wojacy, by przejąć chatę.



SŁODYCZ MORDOWANIA

Rodzynkiem tej gierki jest, zrywająca skarpetki razem z asfaltem, walka dywersyjna. Masz imponujący zasób patentów – 6 stale czynnych ikon, wymiennych w miarę przybywania wynalazków. Najpierw podkładasz miny, drążysz doły, wrzucasz skunksy i żmije do domów, topisz oraz razisz prądem przy pomocy małego saturatorka pod wysokim napięciem. Każda pułapka nie działa w nieskończoność – po uśmierceniu określonej liczby ofiar, znika. Warto pamiętać, żeby przed próbą zastawienia jej mieć na wyposażeniu skrzydełka, gdyż zapewniają one najszybszy transport.

Taki już los naukowców, że wymyślają wyjątkowo perfidne metody eliminowania grzywiastych. Kolejne owoce ich pracy są coraz bardziej wyrafinowane i sprawniej zabijające. Warto wspomnieć o broni biologicznej, jaką jest głodna orka (czasem stadko) do zapuszczenia na podmokłe tereny okalające siedziby Hairies. Pojemne doły–pułapki, przestrzenne pola minowe, bomby zapalające, eksplodujące krowy, nadziewane skunksy, helikoptery i inne gadżety sprawią, że nie będziesz się nudzić. Na pewno znajdziesz okazje do wypróbowania wszystkiego. Tym bardziej, że czeka cię długa kolonizacja: masz bowiem do opanowania pięć światów: Green, Winter, Tourist, Egypt i Hell – po 20 scenariuszy każdy, a wszystkie po kolei. Twórcy urozmaicili je jeszcze dodatkowymi partiami bonusowymi.

ŁYSY NIE WIERZY, ŻE SĄ FRYZJERZY

Oba wrogie plemiona zachowują się podczas gry jak stada mrówek. Stanowią jakąś społeczność, kierują się instynktem plemiennym, ale w większości działań są bezmyślne. Nie stworzą frontu walk, zademonstrują natomiast najprymitywniejsze zachowania – wojak zdzieli wroga, gdy ten wlezie mu w drogę, jednak sam nie zaczai się ani nie rzuci za nim w pogoń. Jajogłowym wewnątrz domku także musisz łopatologicznie wyjaśnić, czym mają się zająć.

BALDIES



Nie spodziewaj się, że wraz z osiągnięciami technicznymi Baldies choć odrobinę zmądrzeją, nie licz na wzrost inwencji świadczącej o zaawansowaniu cywilizacyjnym.

Taktyka walki polega na uzyskiwaniu przewagi liczebnej na danym obszarze. Wtedy właśnie zgodnie z regułami rachunku prawdopodobieństwa zwiększasz skuteczność własnych żołnierzy. Bardziej zorganizowanymi formami agresji musisz kierować własnoręcznie, co przy natłoku zdarzeń, funkcji, przełączania opcji staje się cokolwiek mozolne i wymaga szybkości, spokoju, a także precyzji.

Pierwsze dziesięć scenariuszy można przejść nie używając naukowców.



Wystarczy wybudować przynajmniej cztery duże domostwa, rozmnożyć Baldies, ogłosić pobór do wojska i atakować z powietrza liczną grupą. Hairies na początku nie przejawiają zbyt dużej aktywności, dlatego masakrowanie ich nowoczesną bronią nie ma sensu. Zanim przejdziesz do najbardziej wyrafinowanych metod eksterminacji, skoncentruj się na poznaniu form agresji, które drzemią w naturze obu plemion. Walka ekologiczna ma tu bowiem swój smak, podobnie jak dogfight w przypadku symulatorów lotniczych. Dopiero w późniejszej fazie kolonizowania ziem, kiedy eliminujesz kilka plemion kudłatych jednocześnie, szereg bajerów masowego rażenia pomaga zniwelować przewagę liczebną wrogów. Na szczęście te prymitywy walczą także między sobą, co znacznie zadanie ułatwia, ale sprawy nie rozstrzyga. Najpewniej liczyć na siebie.

MULTIGLAJCHER

Twórcy popisali się wielką inteligencją projektując misje dla kilku graczy. Wszyscy grają czterokolorowymi Baldiesami, a plemiona przeciwników widzą jako jednokolorowych Hairies. Obojętnie przeciw komu grasz i z której strony mapki rozpleniasz swój lud, zawsze jesteś po stronie nieupiórzonych. Ruchy kosmatego przeciwnika nie są całkiem ukryte, gdyż na twoim ekranie przesuwa się tajemniczy cień dłoni cudzego boga. Widać jak przekopuje twoje tereny, chwyta zwierzynę lub przerzuca swoich ludków w strategiczne miejsca. Musisz wierzyć, że długowłosi są dziećmi gorszego boga...

FLANELĄ PO GLACY

Największym minusem tego udanego produktu PANASONIC INTERACTIVE MEDIA jest wadliwy system podziału na scenariusze, których praktycznie ze sobą nie powiązano. Każdą planszę zaczynasz od nowa, tracąc populację swoich ulubieńców z poprzedniego etapu. Zamysł twórców można tłumaczyć tym, że zadbali o funkcjonalność gry. BALDIES i tak nie da się ukończyć w trakcie jednego posiedzenia, a przerwa w grze – nawet kilkudniowa – nie kosztuje utraty koncepcji strategicznej. Zawsze możesz przestać i w każdej chwili wrócić do zapisanej na dysku rozgrywki. Jakąż jednak słodyczą charakteryzowałaby się batalia ogromnych populacji łysych i włochatych zamierzona jako rozwijająca się kampania... Całe szczęście, że chociaż mapki są dość zróżnicowane.



Czy Baldiesi są Szwedami, bo ten tu tak wyglądą?

Graficznie epopeja o glajchowatych nie przebija sterylnej SETTLERS 2, jednak w wysokiej rozdzielczości SVGA wydaje mi się naturalniejsza, lepiej dopasowana do scenerii kolonizowanych terenów i realiów krajobrazowych. Dźwiękiem natomiast gra ta przebija wszystko. Twoim dokonaniom towarzyszy sąsiadowata muzyczka, a gdy łysy da komuś w mordę, słychać głuche dudnienie w pustej głowie. Rybki pluskają, a chwyceni boską ręką odblaskogłowi wierzgają nóżkami, wrzeszcząc w przerażeniu. Od razu łatwiej przyswoić specyfikę bożego poczucia humoru... pod tym względem BALDIES w swojej kategorii nie ma sobie równych. Na pewno zaspokoi ona żądzę komputerowej rozpusty wszystkich, których stać na odrobinę dystansu do gry. Być może zawiodą się jedynie miłośnicy niesamowitych, ponurych klimatów, mrocznych stworów i grozy. Farsa, jaką jest życie pojedynczego Baldiego, została udanie wkomponowana w miodną grę strategiczno–gospodarczą z odcieniem walki plemiennej o przetrwanie. Szkoda jedynie, że populacje obu ras są jednopłciowe. Jednak, czy łysa samica zaintrygowałaby kogoś poza rekinem? Kwestię rozmnażania bohaterów tej gierki postanowiłem odłożyć do czasu ukazania się nowego podręcznika szkolnego przygotowującego do życia w łóżku lub jak kto woli, przy dębie.



Twórcy nie byli zbyt sentymentalni. Niektórych będą z pewnością razić krwawe sceny śmierci przesympatycznych łysoli, podobnie jak ich okrucieństwo w stosunku do piewców łupieżu. BALDIES wnosi niesamowitą dawkę humoru do koncepcji, które zazwyczaj były traktowane śmiertelnie poważnie. I dlatego warto spędzić nad tym tytułem co najmniej kilkanaście wieczorów.

Decybeliusz



Panasonic Interactive

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY — CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 — Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10





Nieoczekiwany rozkaz niezwłocznego stawienia się u dowódcy nie wróżył niczego dobrego. Z duszą na ramieniu udałem się do pułkownika.

– Poruczniku Dante, macie cztery godziny na spakowanie się!

– Tak jest, sir! – Cholera, wiedziałem!

– Dowódca sektora B2 przeszedł na emeryturę, czasowo przejmujecie część jego obowiązków. Odmaszerować!

– Tak jest, sir! Dziękuję, sir! – Uff...

W takiego właśnie młodego, ambitnego porucznika floty Imperium wcielasz się w najnowszej strategii GT INTERACTIVE o szumnie brzmiącym tytule IMPERIUM GALACTICA. Jak sugeruje tytuł, akcja gry toczy się w przestrzeni kosmicznej. Po wiekach eksploracji galaktyki, ludzkość wreszcie odkryła drugą rasę inteligentną. Niestety, pesymiści mieli rację i zamiast przyjaźni oraz współpracy, wybuchła wojna o panowanie nad wszechświatem.

Dzięki reedycji trylogii „Gwiezdne Wojny", popularność wszelkich tematów kosmicznych osiągnęła niewyobrażalny poziom. IMPERIUM GALACTICA w ewidentny sposób stara się podrobić produkt gwiezdnowojenny, bo temat jest na czasie, a ludzie kupują wszystko bez opamiętania. Już samo intro bardzo przypomina atak Luke'a na Gwiazdę Śmierci, a większość występujących w grze statków jest podobna do tych ze Star Wars. Również kupcy i gubernatorzy przypominają głównych bohaterów cyklu. Co ciekawe, w IG znajdują się także nawiązania do kultowego serialu i zjawiska jakim jest Star Trek.




LEPSZY WRÓBEL W GARŚCI...

Na początku dysponujesz jedynie niszczycielem i trzema myśliwcami. Twoją pierwszą misją jest przywrócenie porządku na Achillesie oraz zapewnienie bezpieczeństwa w sektorze. Zadanie nie jest łatwe, gdyż kolonia została częściowo zniszczona w czasie ostatniej potyczki z Garthogami, a jej mieszkańcy są bliscy rebelii z powodu tragicznych warunków życiowych. Ponadto w sektorze grasują liczni piraci, a flota Obcych na pewno nie będzie czekała,



aż uda ci się odbudować potencjał militarny. Niech więc przestrzeń łaskawą ci będzie!

SZTABKWARTIRA

Mostek jest sercem twojego okrętu, gdyż stąd wydajesz wszystkie rozkazy. Do efektywnego zarządzania całym sektorem, niezbędna jest sprawnie funkcjonująca struktura dowodzenia. Do swojej dyspozycji masz sześć podstawowych systemów: dowodzenia flotami, zarządzania flotami i koloniami, planowania produkcji, bazę danych oraz system łączności międzyplanetarnej. Dokładne umiejscowienie na mostku i wygląd wszystkich terminali zależy od typu statku, jakim dowodzisz. Są one jednak dość podobne, więc na pewno nie będziesz miał kłopotów z ich znalezieniem.

WIELKA ARMADA

Na mapie, oprócz położenia podległych ci flot, statków kupieckich oraz wykrytych okrętów wroga, zaznaczona jest lokalizacja twoich planet i znanych kolonii przeciwnika. Głównym przeznaczeniem mapy jest kierowanie podległymi armadami, ale można tu również uzyskać podstawowe dane o każdej z flot oraz planet.



W miarę rozwoju akcji Początkowa armada przestaje wystarczać i pojawia się konieczność tworzenia nowych

KOMPENDIUM 2
jedyne i najlepsze – na to cię stać

Zawiera m.in. wyczerpujące porady taktyczne do gier:
Civilization 2, Colonization, Command&Conquer (+wszystkie misje)
Jagged Alliance, Red Alert (+wszystkie misje), Settlers 2
Syndicate Wars (+wszystkie misje),
Quake, UFO, Warcraft 2, „Z"
oraz: Encyklopedię
Sailor Moon, Cyberpunk,
ciosy do MK3 i inne...

14.90

cena w sprzedaży wysyłkowej
zawiera koszty przesyłki
szczegóły na str. 89









IMPERIUM GALACTICA

flot oraz modernizacji, łączenia lub dzielenia istniejących. Czasami udaje się zdobyć kilka nowych statków z dowództwa, ale przeważnie trzeba je budować w naziemnych lub orbitalnych (te największe) fabrykach okrętów. Modernizacja uzbrojenia statków jest możliwa tylko w pobliżu planety, na której znajduje się wojskowy port kosmiczny i oczywiście tylko w przypadku, gdy masz na składzie potrzebne uzbrojenie.



WIEDZA TO POTĘGI KLUCZ

Pokładowa baza danych zawiera wszystkie informacje niezbędne do zarządzania flotami i planetami. Dane dotyczące kolonii podawane są w trzech raportach: ogólnym, finansowym i wojskowym. Dane o flocie zawierają jedynie liczbę statków (w przypadku wrogich armad – wartość szacunkową), ale jest to w zupełności wystarczające.

W twoim pokoju znajduje się druga baza danych zawierająca informacje o poznanych rasach Obcych oraz kilka użytecznych w grze wskazówek, więc warto tam czasami zaglądać.



WYSPA ROBINSONA

Podstawowym budynkiem w każdej kolonii jest Colony Hub. Bez niego nie można stawiać żadnych nowych budowli. Na szczęście, po zniszczeniu CH istniejące budynki działają dalej (o ile same nie zostały uszkodzone więcej niż w połowie), możliwe jest także ich remontowanie. Twoim głównym zadaniem jest zapewnienie mieszkańcom kolonii odpowiedniej ilości jedzenia i mieszkań, gdyż w przeciwnym razie może wybuchnąć rewolucja. Bardzo ważne jest również kontrolowanie zaopatrzenia w energię, gdyż jeśli jej zabraknie to przestaną pracować fabryki żywności, a w konsekwencji tego, by uniknąć głodu i rewolty konieczne będzie zamknięcie fabryk broni i statków. Te ostatnie są z kolei praktycznie jedynym źródłem zaopatrzenia twojej floty, a pozbawiony uzupełnień szybko znajdziesz się na straconej pozycji.





KOMBAT KORNER

Walka odbywa się w przestrzeni kosmicznej i na powierzchni planet. Toczy się ona w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili można zatrzymać jej przebieg, by dokładniej przeanalizować sytuację (szczególnie należy uważać na kamikaze) i wydać nowe rozkazy. Z możliwości tej należy korzystać jak najczęściej, gdyż komputer „myśli" dużo szybciej, co daje mu znaczną przewagę.

IMPERIUM GALACTICA jest strategią, która wciąga na długie godziny i wcale się nie nudzi, a to za sprawą udanego połączenia wątków ekonomicznych i strategicznych. Również wykonanie stoi na wysokim poziomie, szczególnie opracowanie graficzne budynków kolonii. Efekty dźwiękowe nie odstają od poziomu całości. Jedyne zastrzeżenia budzi jakość animacji, ale przecież nie ona jest najważniejsza.

C(w)alineczka

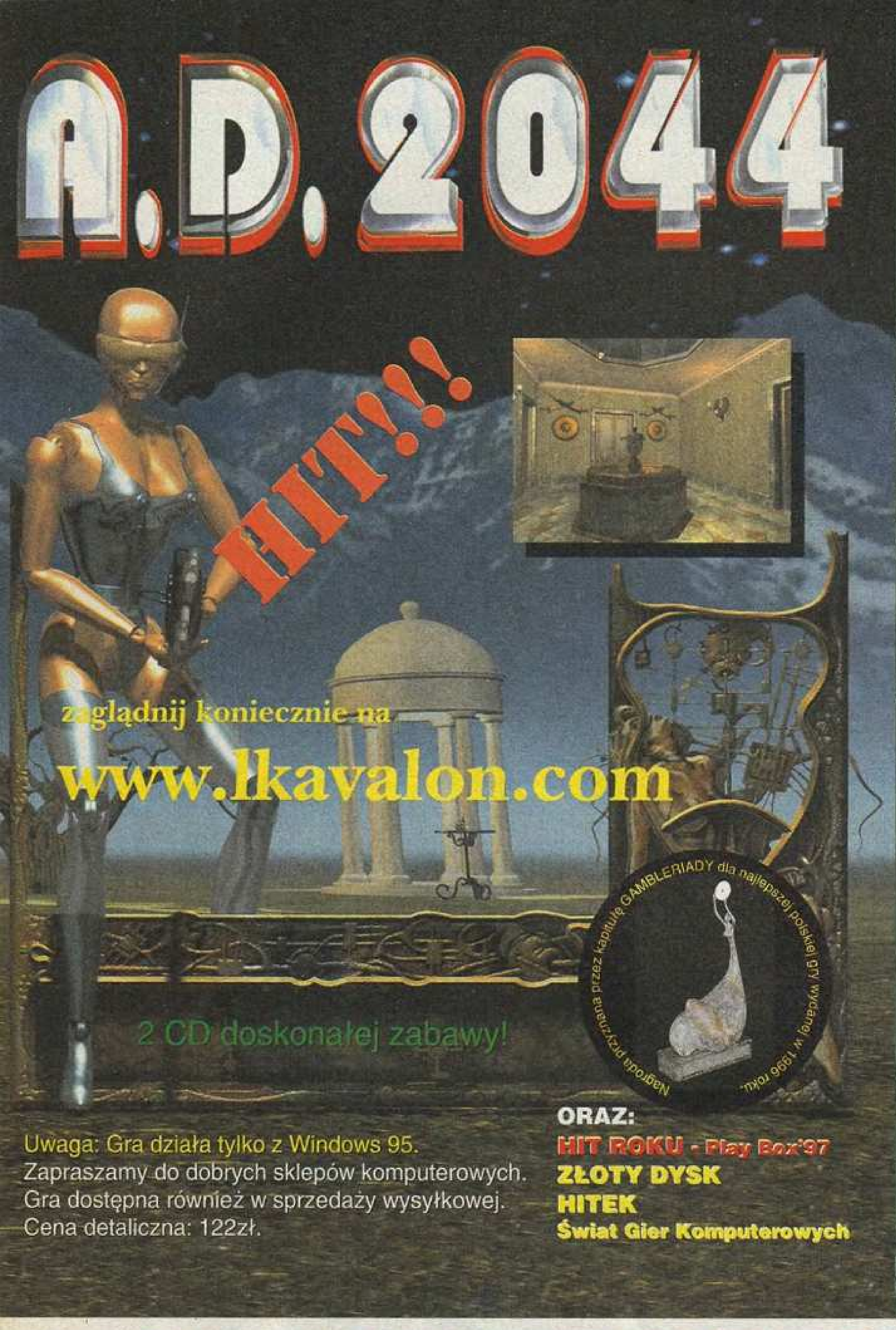




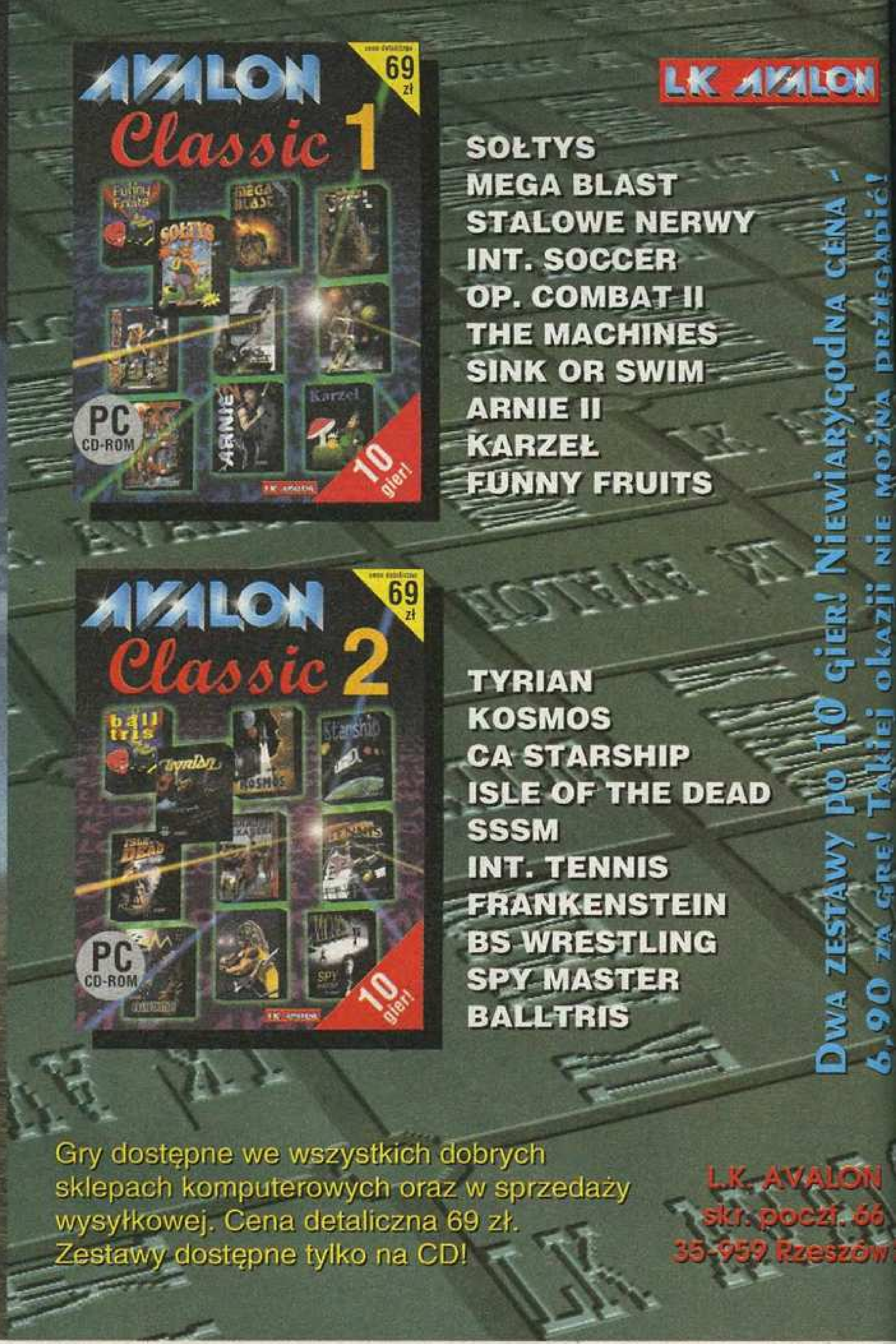
GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – IPS
CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN
Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10



A.D. 2044
HIT!!!
zaglądnij koniecznie na
www.lkavalon.com
2 CD doskonałej zabawy!
Nagroda przyznana przez kapitułę GAMBLERIADY dla najlepszej polskiej gry wydanej w 1996 roku.
Uwaga: Gra działa tylko z Windows 95.
Zapraszamy do dobrych sklepów komputerowych.
Gra dostępna również w sprzedaży wysyłkowej.
Cena detaliczna: 122zł.
ORAZ:
HIT ROKU - Play Box'97
ZŁOTY DYSK
HITEK
Świat Gier Komputerowych



LK AVALON
AVALON Classic 1
69 zł
PC CD-ROM
10 gier!
SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS
AVALON Classic 2
69 zł
PC CD-ROM
10 gier!
TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS
Dwa zestawy po 10 gier! Niewiarygodna cena -
6,90 za grę! Takiej okazji nie można przegapić!
Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł.
Zestawy dostępne tylko na CD!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów



DIGITAL
W-WA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. 827-87-73
CZYNNE: 8-20 NIEDZ. 10-17
GRY
KOMPUTEROWE
GRY NA PC CD-ROM - PC 3,5"
AMIGA, ENCYKLOPEDIE,
PROGRAMY EDUKACYJNE
DORADZIMY ZAKUP
ZAPREZENTUJEMY KAŻDĄ GRĘ
UDZIELIMY WSZELKICH INFORMACJI
GRY TELEWIZYJNE
PlayStation — 100 TYTUŁÓW
SEGA SATURN
NINTENDO 64
WYPOŻYCZALNIA GIER
GAME BOY
SEGA SATURN
NINTENDO 64
MEGA DRIVE II
AL. JEROZOLIMSKIE
CMR
PKP POWIŚLE
NOWY ŚWIAT

gry & tv konsole



SUIKODEN (c) Konami

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Cześć! Co tu dużo mówić, po przyjrzeniu się dokładniej opisywanemu w zeszłym miesiącu LEGACY OF KAIN dostałem chorej jazdy na konsolowe gry RPG. W dawnych czasach 16-bitowych konsol, gry RPG nie prezentowały takiego poziomu wykonania, jak teraz, dlatego można je kojarzyć z kiepską grafiką i słabym dźwiękiem. Sytuacja się zmieniła - teraz mamy 32 bity i 640 MB na płycie CD! Powinniście przynajmniej spróbować - samotnie, w ciszy i zaciemnionym pokoju - wejść w przedstawiony w nich świat, może uda im się przemówić do waszego gustu. Wprawdzie to, że SUIKODEN zjadł mnie na śniadanie, nie znaczy wcale, że przestałem grać w cokolwiek innego - równie znakomicie bawiłem się przy DARK REIGN (ups... znowu RPG) oraz fenomenalnym MARIO KART, który po prostu wywala w kosmos dwóch/trzech/czterech siedzących przed ekranem graczy. Multiplayer mayhem bez przemocy. Dziwne, ale znakomite - przysięgam.

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

● Znowu opóźnienia i obsuwy: TUROK 2 (Nintendo 64) pojawi się najwcześniej w lutym '98, natomiast w RESIDENT EVIL 2 (Playstation) najwcześniej będzie można zagrać w marcu '98! Szczególnie szkoda RE2, bo zapowiada się najlepszy horror w historii gier video!

● Trójwymiarowy SONIC XTREME na Saturna pojawi się w sprzedaży pod koniec roku. Już niedługo natomiast trafi do sklepów SONIC JAM, kompilacja czterech starszych, znanych z MegaDrive gier oraz trójwymiarowa mini–gra demonstrująca siłę konsoli. SONIC WORLD wygląda jak połączenie NIGHTS z MARIO 64 i na pierwszy rzut oka prezentuje się rewelacyjnie! Jednak SEGA nie planuje wydać tego zestawu w Europie, popatrzcie więc na screeny.







● Pierwsze tytuły na Saturn NetLink, przez który będzie można łączyć się przez Internet, aby poszaleć z graczami z całego świata: DAYTONA CCE, DUKE NUKEM 3D, SATURN BOMBERMAN, SEGA RALLY, SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, VIRTUAL ON, QUAKE oraz WARCRAFT 2. NetLink powinien niedługo wystartować w Europie.

● W Japonii jest już dostępny analogowy kontroler na PlayStation oraz pierwsza gra, z którą współpracuje – trójwymiarowe mordobicie TOBAL 2. Oprócz analogowej gałki, obok zwykłego pada w kontroler wbudowany jest mini–odrzut (kontroler wibruje, gdy postać obrywa cięgi). Choć nie szykuje się rewolucja, jest to krok w dobrym kierunku – chcemy czuć to mordobicie w TEKKEN 3!

● Nad nową grą na Nintendo 64, zatytułowaną DERAM, pracuje prawdziwy dream–team: zespół RARE (DONKEY KONG COUNTRY, KILLER INSTINCT) i sam mr. Shigeru Miyamoto (MARIO 64)! 128–megabitowy cart znajdzie się w sprzedaży przed końcem roku. DUKE NUKEM 3D na Nintendo 64 będzie zawierać opcję mordowania się we dwóch/trzech/czterech na jednym telewizorze!!! Wydaje się, że 14 cali już nie wystarczy do komfortowej zabawy.

● TEAM ANDROMEDA, zespół odpowiedzialny za obie części PANZER DRAGOON już niedługo zaskoczy posiadaczy PSX nowym produktem. GAMERA 2000 to strzelanina zbudowana na tej samej zasadzie co PD, tylko że unowocześniona i wykorzystująca większą moc obliczeniową PSX. Gracz wchodzi do odrzutowca, zaś przy jego boku leci... Gamera, czyli kumpela Godzilli we własnej osobie! Gry spodziewamy się po wakacjach.



● W 1996 roku w USA sprzedaż gier na konsole nowej generacji przekroczyła magiczną barierę ustawioną przez PeCety. Aż 16 z 26 najlepiej sprzedających się tytułów kupili właśnie posiadacze konsol. Najlepsze na koniec: aż 7 gier zostało wydanych przez Nintendo!!! Co tu dużo mówić, goście po prostu rządzą.

z a m i e s i ą c

● NANOTEK WARRIOR – trójwymiarowy megashooter prosto od VIRGIN.





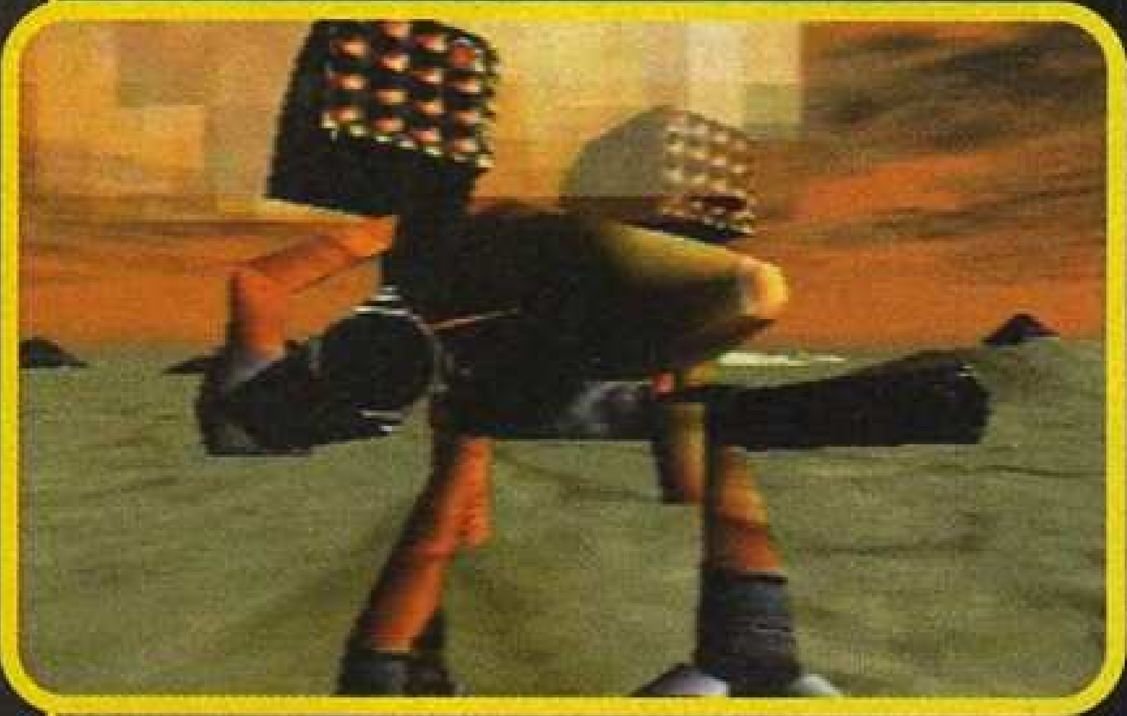
● FIFA 64 – Najlepsza piłka na najpotężniejszej konsoli Nintendo 64? Razem z Wicikiem ocenimy to!

● CYBERBOTS – Olbrzymie roboty i engine ze Street Fighter przygotował CAPCOM na konsolę Saturn!





MECHWARRIOR 2



PeCetowy MECHWARRIOR 2 i jego kontynuacje to bezsprzecznie najlepsze gry traktujące o gigantycznych robotach, jakie zagościły do tej pory na ekranach monitora. Firma Activision zdecydowała się wreszcie wydać grę w wersji na superkonsole i udało jej się to praktycznie w ostatniej chwili – kilka dni później utraciła licencję świata BATTLETECH.



Activision '97, 1 gracz, Ocena 8/10

Podstawowe menu składa się z opcji INSTANT ACTION (jatka praktycznie pozbawiona fabuły – 12 misji), TRAINING (6 misji treningowych, pozwalających „poczuć" wielką maszynę) oraz dwóch kampanii, które wybiera się przez przystąpienie do odpowiedniego klanu (Wolf i Jade Falcons – walcząc po stronie każdego z nich gracz ma 24 misje, z czego w sumie 16 napisanych specjalnie na PSX). Łatwo więc obliczyć, że w grze znajduje się 66 misji, a to jest naprawdę dużo. W hangarze czeka 12 maszyn, które różnią się od siebie między innymi parametrami technicznymi, uzbrojeniem, wagą i szybkością. Dostępnych jest także osiem wariantów sterowania maszyną, osiem przycisków joypada w każdym przypadku sprawdza się doskonale i wystarcza w zupełności. Sama gra jest trudna, zaś inteligencja komputerowych przeciwników olbrzymia, wielkie roboty przeciwnego klanu stanowią prawdziwe zagrożenie. Oprawa audio–wizualna MECHWARRIOR 2 jest bardzo dobra, animacja szybka i płynna, zaś renderowane przerywniki znakomitej jakości. Muzyka, komentarze i efekty dźwiękowe pierwszej klasy – identycznie, jak w wersji PC. Niech nie zwiedzie was podtytuł ARCADE COMBAT EDITION nadany dziwnym trafem konsolowej wersji – gra jest głęboka, posiada wiele elementów taktyczno–symulacyjnych i na pewno nie jest tylko kolejną strzelaniną. Każdy pragnący choć na kilka godzin zostać pilotem wielkiego mecha nie będzie zawiedziony.





Ash

Dostarczył: Lanser

PORSCHE CHALLENGE



W kolejnym miesiącu kolejny wyścig na PlayStation. Gra PORSCHE CHALLENGE powstała na mocy umowy pomiędzy koncernami SONY & Porsche i co najciekawsze, jest naprawdę niezła! Motywem przewodnim gry jest mały, lecz szybki samochód Porsche Boxsteer, o którym można się dowiedzieć więcej, oglądając długi film traktujący m.in. o procesie tworzenia wozu i jego możliwościach. Zamiast samochodu wybiera się jednego spośród sześciu kierowców – poza repertuarem własnych gestów i okrzyków różnią się jedynie kolorem posiadanego wozu. W grze zawarto cztery podstawowe trasy (Stuttgart, USA, Japan, Alpine), po których przejechaniu (oczywiście na pierwszym miejscu) utworzą się ich dwukrotnie dłuższe wariacje. Gracz zaczyna wyścig zawsze na ostatnim, szóstym miejscu i musi się naprawdę pospieszyć, aby dojechać jako numba one.

Grafika w wysokiej rozdzielczości prezentuje się bardzo dobrze (może oprócz pierwszej trasy) – w grze wykorzystano między innymi efekty cieniowania, przez co cały świat wygląda lepiej. Jest też opcja Multiplayer dla dwóch graczy na przedzielonym w połowie ekranie. Wszystko to składa się na dobrą grę, ale...

Myśląc o kupnie PORSCHE CHALLENGE trzeba przygotować się na pewien niespotykany ostatnio w wyścigach aspekt – w tej grze jest tylko jeden samochód w kilku wariantach kolorystycznych. Nie wiadomo czemu jest to właśnie Boxster, który – w mojej opinii – jest chyba najmniej ciekawym modelem samochodu produkowanym przez Porsche. Kurde, słyszał ktoś tam w Porsche o samochodziku z numerkiem 911?

Ash











SONY '97, 1–2 Graczy, Ocena: 7/10

VANDAL HEARTS







KONAMI '97, 1 Gracz, Ocena: 7/10



W chwilę po znakomitym SUIKODEN firma KONAMI wprowadza na rynek VANDAL HEARTS – drugą grę, której akcja toczy się w fantastycznym świecie Istharia. Tym razem jednak firma nie poprzestała na powielaniu pomysłów i wykonania z SUIKODEN, bo VANDAL HEARTS to dzielona na tury, prosta gra strategiczno–taktyczna. Akcja rozpoczyna się, gdy czatujący w lesie zbóje napadają na trzech podróżnych. Napadnięci nawiązują walkę, odsłaniając przy tym chroniące ich peleryny – w ten sposób poznajemy ich personalia. Głównym bohaterem i dowódcą oddziału jest Ash Lambert(?), kapitan wojsk rebeliantów podróżujący w celu wyjaśnienia tajemniczych okoliczności związanych ze śmiercią jego ojca. Gra toczy się dopóki Ash żyje – podczas rozgrywki przybywa nowych postaci, co powoduje rozrastanie się oddziału. Każda z ponad 30 bitew ma ściśle określony cel (może to być np. zarżnięcie wrogiego dowódcy lub po prostu przeżycie), a wszystkie połączone są filmami wprowadzającymi gracza w doskonały scenariusz. Sklepy w miastach oferują nowe rodzaje uzbrojenia, magowie sprzedają czary, w gospodzie można spotkać osobę chętną do przyłączenia się do drużyny. Jak już wspominałem, akcja gry dzieli się na tury. Podczas każdej z nich poszczególne postaci mają do wykorzystania określoną liczbę punktów akcji (np. 10 idzie na 3 kroki w przód, 20 na strzał z łuku a ostatnie 15 na cios mieczem). Joypad odpowiedzialny za sterowanie grą doskonale sprawdza się w akcji – sterowanie jest bardzo intuicyjne i nie będzie sprawiać nikomu trudności, zaś opcja dowolnego ustawiania widoku na pole bitwy (realizowana przy pomocy górnych klawiszy) pomaga orientować się w terenie. VANDAL HEARTS z pewnością spodoba się osobom, które lubią lekkie, nie pobrużdżone heksami klimaty strategiczne oraz światy fantasy.



Ash

SUIKODEN

Wydany w zeszłym roku w kraju kwitnącej wiśni GENSOU SUIKODEN doczłapał wreszcie do Europy, gdzie stęsknieni klienci przywitali go z otwartymi ramionami. Gracz wciela się w postać chłopca, którego ojciec – waleczny i mądry dowódca – udał się na północ, by bić się za królestwo. Chłopak ma zostać gwardzistą w służbie imperatora, przypadkowo jednak poznaje dowódcę rebeliantów, który odmienia jego życie – młodzieniec postanawia położyć kres korupcji panującej w imperialnej armii. Niespodziewanie, po błyskawicznie następujących tragicznych wydarzeniach musi stanąć na czele rebelii. Na naszego bohatera czekają małe potyczki i wielkie batalie, dowodzenie zamkiem – kwaterą główną rebeliantów, a także mnóstwo interakcji z otoczeniem.

Developerzy zapewniają, że w SUIKODEN można napotkać 108 postaci, z których część można przyjąć do własnej drużyny, zaś czas potrzebny do ukończenia gry to minimum 30 godzin (czyli 10 dni po trzy godziny dziennie – bardzo dobrze). Miejsce czarów przejęły runy, zaś znane z „dużych" gier RPG statystyki zredukowane są do tych najbardziej potrzebnych informacji. Grafika, choć nieco staroszkolna (ale na tym polega klimat japońskich gier RPG) jest potwornie dokładna w szczegółach, zaś muzyka po prostu nie ma sobie równych – jest oszałamiająca. Jak już napisałem we wstępniaku, dostałem szalonej jazdy na japońskie gry RPG, a SUIKODEN przez wielu graczy uważany jest za konsolowego eRPeGa roku (jak napiszę wszystkie teksty, to będę grać całą dobę!). Gra jest naprawdę znakomita i śmiało polecam ją każdemu, kto lubi czasem trochę połazić i pogłówkować.

Ash










KONAMI '97, 1 Gracz, Ocena: 8/10



MR BONES





Świetny, wykręcony pomysł! Gracz steruje szkieletem o imieniu Pan Kostuch, który musi grać bluesa na gitarze, aby inne, złe szkielety nie ukradły mu kości (!!!). To jedna z wielu atrakcji, jakie czekają gracza – na dwóch płytkach mieści się ponad 20 poziomów, a każdy oferuje coś nowego. Widać, że koncepcja „wiele gier w jednej" zaczyna powracać – jest kilka etapów platformówki, są mini–gry zręcznościowe i logiczne, są wreszcie bijatyki z innymi szkieletami. BONES może wymieniać kości, np. na dłuższych nogach może wyżej skakać(!!!), może też starać się odzyskać te, które ukradną mu złe szkielety, słudzy okrutnego maga (BONES nie chce mu sie podporządkować).





Grafika i dźwięk są... inne od wszystkiego, co widziałem i słyszałem do tej pory, ale doskonałe.

Koncepcja tej gry zadziwiła mnie i porwała swoją oryginalnością – ktoś wreszcie zauważył, że nie wszystkie gry muszą być takie same. Gierka MR. BONES trafi do wszystkich, których nudzi nagminnie popełniane przez producentów ciągłe powielanie starych schematów.

Ash

SEGA '97, 1 Gracz, Ocena: 6/10

BUG TOO





Pierwsza część gry BUG! debiutowała praktycznie w momencie startu konsoli Saturn. Miła i przyjemna platformówka wprawdzie nie była niczym wyjątkowym, jednak potrafiła dostatecznie umilić czas, kiedy nie było jeszcze naprawdę dobrych gier. Świeżo wydany BUG TOO! stanowi kontynuację idei przedstawionej w BUG!, która po dwóch latach spędzonych na półce nie wydaje się już być niczym interesującym. W tej platformówce z dodanym trójwymiarem – możliwością przejścia na inny plan bohatera – można wybrać spośród trzech, nie wzbudzających żadnych emocji, postaci i połazić po beznadziejnych, nudnych poziomach. Obcować mamy ze słabą grafikę i rozłażącymi się pikselami oraz bardzo mało precyzyjnym systemem sterowania, dzięki któremu nawet najbardziej cierpliwy gracz może dostać ataku epilepsji. Gra jest kiepska, smutna, brzydka i należy ją omijać z daleka.

Ash



SEGA '97, 1 gracz, Ocena: 1/10



Dostarczył: Lanser

SPOT GOES TO HOLLYWOOD



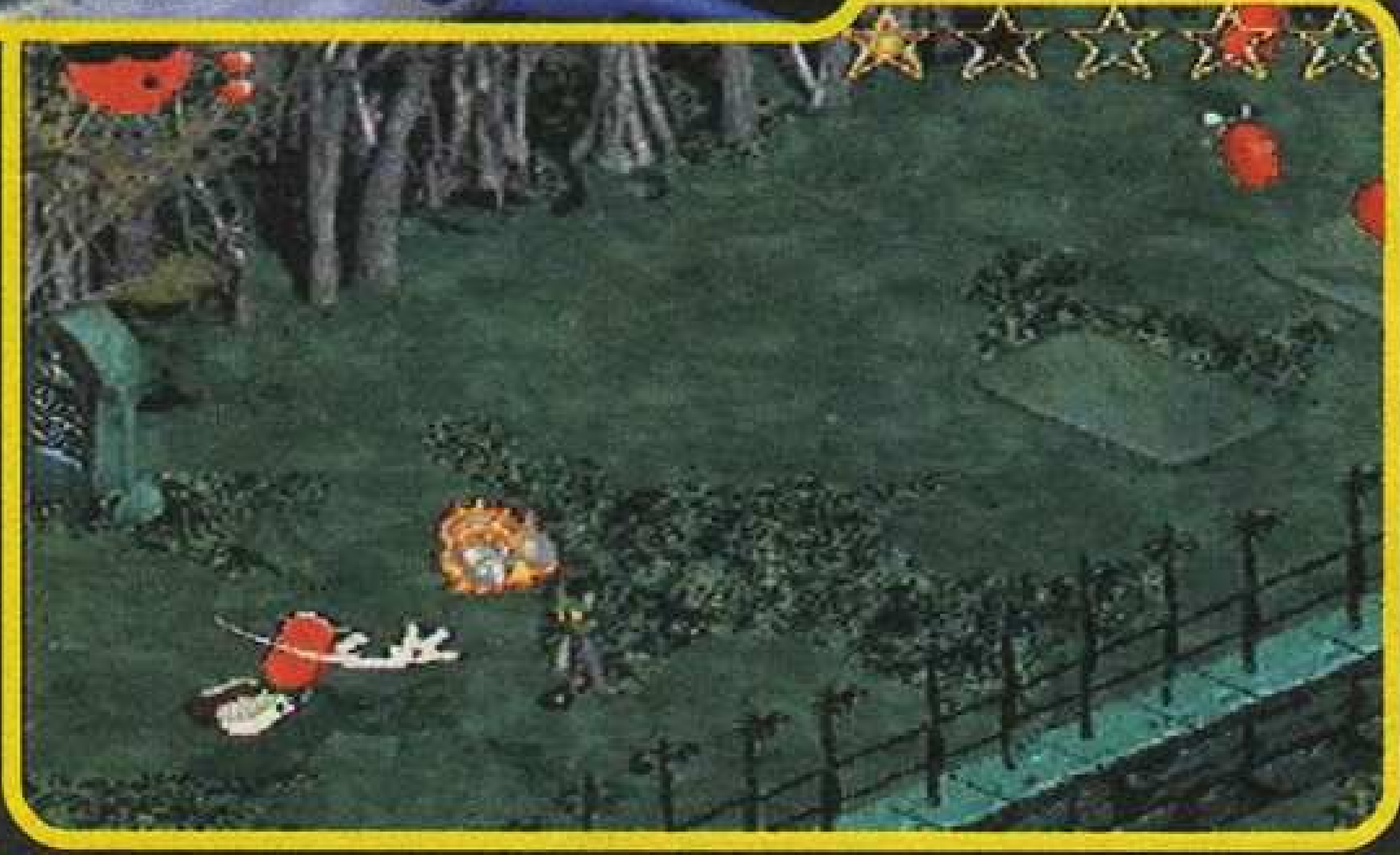
Virgin '97, 1 Gracz, Ocena: 4/10



Dostarczył: Lanser

Kiedyś, na 16–bitowych konsolach chodziła sobie gra COOL SPOT traktująca o przygodach czerwonego cukierka w czarnych okularach. Gierka – platformówka – rzeczywiście była cool, jak na swoje czasy i choć nie kopała, to grało się przyjemnie. Po kilku latach firma VIRGIN zdecydowała się wydać kolejną część przygód landrynki, tym razem parch ("spots? oxycut'em!") wybiera się do Hollywood i aby szczęśliwie tam dotrzeć będzie musiał pokonać 20 poziomów pochodzących prosto z planów filmowych ze znanych filmów (Jurassic Park, Indy Jones itp). Poruszając się w izometrycznym, pseudo–trójwymiarowym świecie trzeba zbierać pieniążki (lubię pieniążki) i inne śmieciuszki, aby w końcu dotrzeć do wyjścia. Niektóre levele potrafią wciągnąć, podczas gdy inne przeciwnie – ale tak to już z gierkami bywa. Graficznie i muzycznie tak sobie, bez pojary. Dużo fajniej wygląda SONIC 3D, którego chyba miesiąc temu trochę nie doceniłem, czego zaczynam żałować (sorry!).

Ash





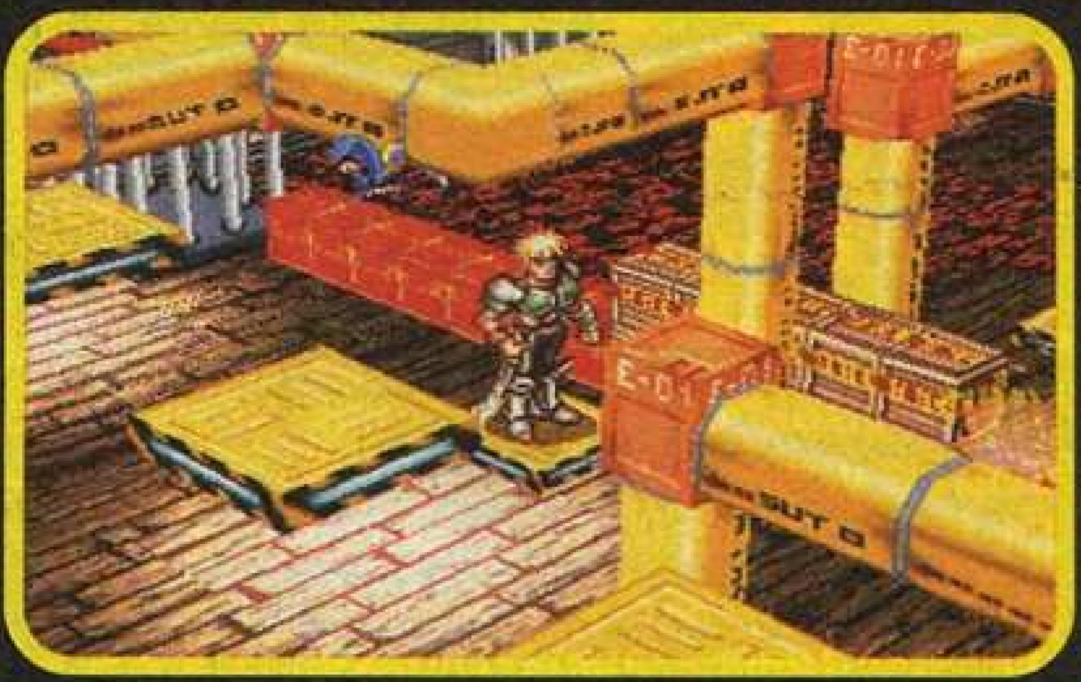
DARK SAVIOR



DARK SAVIOR to nowa gra role–playing firmowana niebieskim logiem SEGA. Młody rycerz Garian – łowca nagród – zamierza schwytać okrutnego mordercę Blaina w zamian za okrągłą sumkę. Rozpoczyna się wielka przygoda, w której to gracz pociąga za sznurki...

Po napotkaniu nieprzyjaźnie nastawionej postaci rozpoczyna się walka. W DARK SAVIOR pojedynki rozgrywane są w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury (a'la DIABLO). Dwóch walczących staje naprzeciw siebie i okłada się pięściami, bronią, używa czarów – rozwiązanie to sprawdza się w praktyce. Na Gariana czeka mnóstwo puzzli i zagadek, które – rozwiązane – popychają do przodu scenariusz. Gra się bardzo dobrze i długo – nie mniej niż 20 godzin. Grafika w DARK SAVIOR prezentuje się znakomicie – cały świat przedstawiony jest w generowanej w czasie rzeczywistym trójwymiarowości, dzięki czemu możliwe jest dowolne obracanie kamery. Środowisko jest kolorowe i bogato teksturowane, nie może być mowy o żadnych niedoróbkach graficznych. Aby zręcznościowa gra role–playing była naprawdę dobra, muszą zostać uwzględnione najmniejsze niemal detale – w tym przypadku mamy więc świat fantasy z jego legendami i mitologią przedstawionymi w zręcznościowej konwencji. W DARK SAVIOR developerom udało się połączyć wszystkie elementy w jedną, doskonałą całość, dzięki której zarówno miłośnicy gier RPG, jak i zręcznościowych, odnajdą pomost do swoich ulubionych światów. DARK SAVIOR to najlepsza gra RPG na konsolę Saturn i w ogóle jedna z najlepszych gier na tę konsolę.

Ash







SEGA '97, 1 Gracz, Ocena: 8/10



Dostarczył: Lanser



CRIME WAVE

W CRIME WAVE gracz wsiada do rozwijającego konkretną prędkość, a także porządnie uzbrojonego policyjnego pojazdu a za zadanie ma powstrzymać nasilającą się falę przestępstw. Zadanie polega na eliminowaniu psychopatów zamkniętych w podobnie opancerzonych i na ogół jeszcze lepiej uzbrojonych pojazdach. Problemy sprawiają także inni gliniarze, bowiem za każdego posłanego do piachu zbira tamtejszy urząd miejski wypłaca sporą premię i trzeba się spieszyć, aby być pierwszym w kolejce do kasy. Na początku gracz dysponuje jedynie standardowym karabinem maszynowym – niszcząc wozy kolejnych kryminalistów może przygarnąć ich wyposażenie i na tej bazie zbudować spory arsenał. Po wyczyszczeniu z przestępczego elementu całej dzielnicy otwiera się przejście do kolejnej i zabawa zaczyna się od początku. Oprawa w CRIME WAVE prezentuje się poprawnie, lecz bez rewelacji. Obraz co chwila przekręca się i lata jak oszalały, w efekcie czego można łatwo się zgubić – dlatego przez cały czas widać fragment mapy. Wszystkie elementy składające się na miasto są trójwymiarowe i ładnie teksturowane, często jednak animacja potrafi nieprzyjemnie skakać. Muzyka i efekty dźwiękowe nie należą do rewelacji, ale nie można też zaliczyć ich do najgorszej kategorii – po prostu są. Sterowanie CRIME WAVE na początku jest nieco trudne, po kilkunastu minutach solidnego treningu można się do niego przyzwyczaić. Gra jest szybka i pełna akcji – będzie podobać się osobom lubiącym klimaty strzelających samochodzików. Jest OK.

Ash



EIDOS '97, 1/2 Graczy, Ocena: 6/10



Dostarczył: Lanser







 NINTENDO 64 NINTENDO 64

DOOM 64



Oto DOOM 64, tak samo majestatyczny, okrutny i zły jak kilka lat temu. Oto cart, który okazuje się niewystarczającym nośnikiem dla tego dzieła szatana. Oto tytuł, którego kolejna ekshumacja po raz kolejny nie przyniosła rewelacyjnych rezultatów. To prawda, że grafika wykorzystująca wszystkie sprzętowe możliwości konsoli, z wygładzaniem tekstur na czele, wygląda znakomicie. Faktem jest, że ambientowe dźwięki w przypadku tej gry są lepsze niż muzyka. Zgadza się, analogowy joypad oferuje dokładność porównywalną do myszki na PC, a 35 poziomów przygotowano specjalnie dla tej wersji. Naprzeciw stoją ograniczenia pamięci na carcie, czego efektem jest bardzo kiepska animacja postaci przeciwników. Potwory ruszają się bardzo dziwnie i nienaturalnie, zupełnie jakby poświęcono im jedynie dwie klatki animacji (dla mnie jest to zupełnie niedopuszczalne na 64–bitowym systemie do gier). Inna sprawa, że przeciwnicy nie są trójwymiarowi jak w QUAKE, tylko bitmapowi (zaczyna mi to przeszkadzać, w końcu mamy już 1997 rok). QUAKE z animacją generowaną w czasie rzeczywistym (a nie z zajmującymi miejsce w pamięci sprite'ami) będzie pod tym względem znaczącym krokiem. Szkoda też, że developerom nie udało się zaimplementować trybu Multiplayer. Jeśli jest jeszcze ktoś, kto ma ochotę pograć w DOOM, to wersja tej gry dla Nintendo 64 jest zdecydowanie najlepsza. Wszystkim napalonym na DOOM moje zarzuty mogą się wydać bezpodstawne, ale nie zamierzam zmienić zdania. Dla mnie magia tego tytułu już dawno przeminęła, a siwiejący starzec powinien wreszcie(!) odejść na zasłużoną emeryturę. Panowie z MIDWAY, darujcie już sobie ten ULTRA MEGA DOOM 128 TURBO za dwa lata, ok? Za to DUKE NUKEM 3D jest przepisywany zupełnie od nowa na Nintendo 64 i będzie mieć trójwymiarowe, generowane w czasie rzeczywistym (a co za tym idzie płynnie ruszające się) postacie.

Ash









MIDWAY '97, 1 gracz, Ocena: 6/10

MARIO KART 64

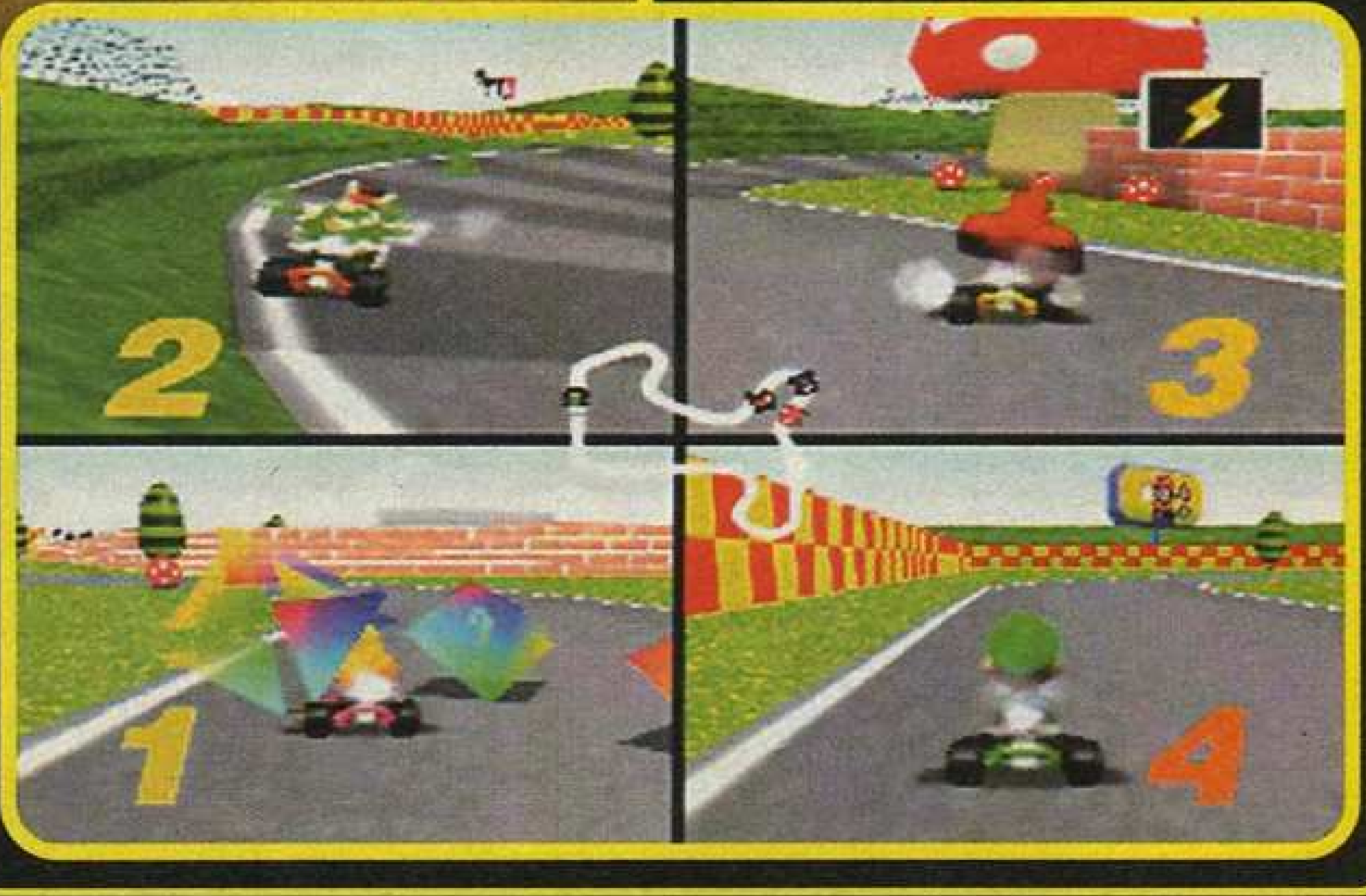


Od wielu lat każda gra z MARIO w tytule jest olbrzymim hitem. W tym przypadku nie działa jedynie magia nazwy – dzieje się tak dlatego, że te gry są naprawdę znakomite. Do ich produkcji Nintendo zatrudnia czołowych developerów, dzięki czemu wąsaty hydraulik jeszcze nigdy nie zawiódł swoich wielbicieli. Po rewelacyjnym SUPER MARIO 64 nadszedł czas na MARIO KART – 64-bitową odsłonę olbrzymiego hitu z konsoli SNES. W wyścigach małych samochodzików gościnnie biorą udział wszystkie najbardziej znane postacie z wieloletniej historii Nintendo – Mario, Yoshi, Wario, Luigi, a nawet Koopa i Donkey Kong! Kilkanaście fantastycznych tras, kilka możliwości ścigania się i jak zwykle niezliczona ilość ukrytych bonusów. Cóż więcej potrzeba wiedzieć? Grafika – doskonała, szybka, płynna i śliczna. Dźwięk – w porządku, zabawny, wesoły, przyjemny. Sterowanie – analogowe, czułe, bardzo intuicyjne. Całość ogromnie miodna – przecież to Nintendo!!! MARIO KART w wersji Multiplayer to najbardziej kopiące tyłek wyścigi, w jakie miałem okazję pograć na konsoli. Dwóch, trzech lub nawet czterech kumpli zgromadzonych przed telewizorem na kilkanaście godzin zapomni o reszcie świata, a o to waśnie chodzi w grach video. Nintendo po raz kolejny udowodniło, że aby bawić, gra nie musi być pełna przemocy, śmierci i destrukcji, bo MARIO KART to po prostu czyste szaleństwo!

Ash



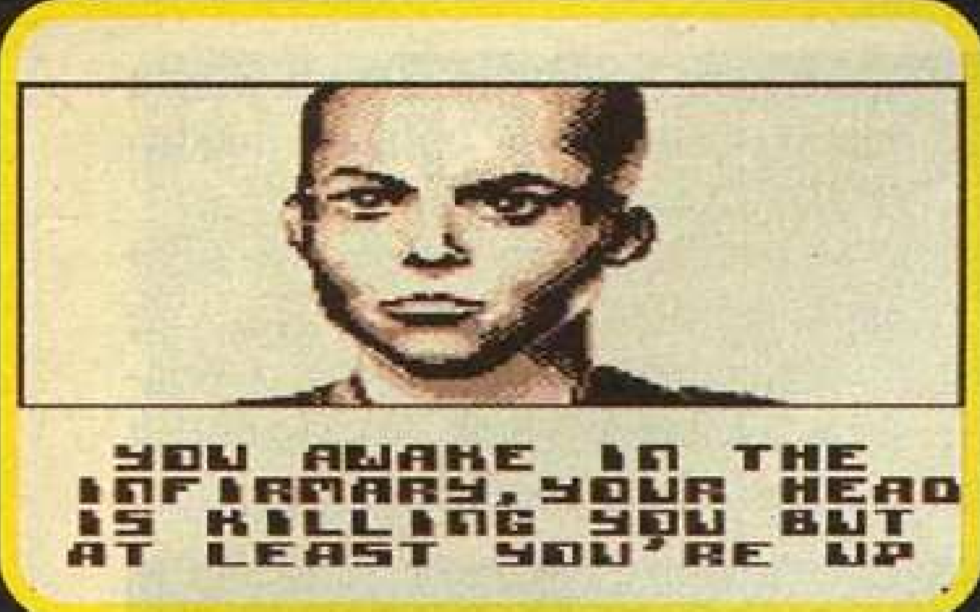






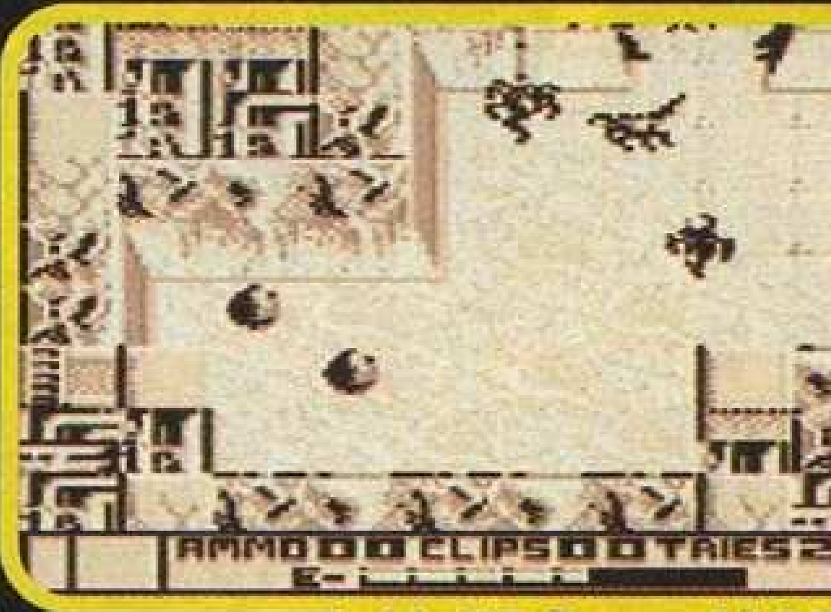
Nintendo '97, 1–4 graczy, Ocena: 9/10

ALIEN 3

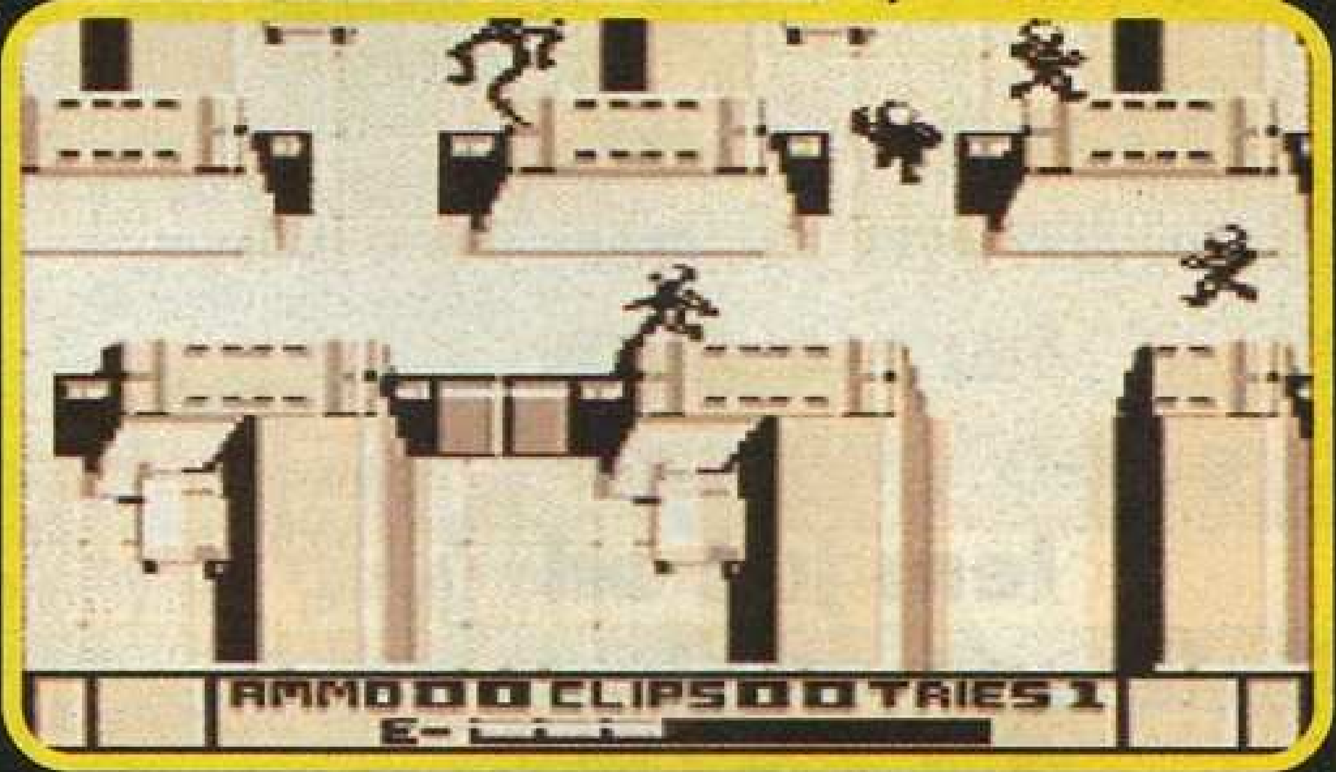


Każdy z nas ma w sobie obcego. Jedni już to wiedzą, inni nie mają o tym zielonego pojęcia. Ci, co już się dowiedzieli, wystąpili w Polsacie w programie „Na każdy temat". Najwięcej wspólnego z obcymi mają podobno kobiety z racji innego sposobu myślenia, upodobań i oczywiście wyglądu. W grze Alien 3 wcielasz się właśnie w ciało kobiety, która w rzeczywistości pozafilmowej jest ładną istotą, a w filmie i grze łysą, agresywną, odrażającą punkówą. Aż mi ciarki po plecach przechodzą, gdy muszę to pisać. Film był kiepski, nudny, potwory zamiast straszyć i wzbudzać trwogę, stanowiły zaledwie dopełnienie scenerii. Zupełnie w innym kierunku poszli producenci gry, która odbiega od filmowych kanonów. Po pierwsze, nie jest to pozycja czysto zręcznościowa, bowiem występują w niej elementy przygodowe. Naturalnie dużo trzeba tu łazić, strzelać, ale również gadać, używać, podnosić i wyrzucać zbędne przedmioty. Zdziwił mnie spory zasób dostępnej broni, jednak aby nim operować trzeba go znaleźć. Zgłębianie gry niesie ze sobą sporo kombinacji na gruncie znajdowania przełączników, otwierania przejść, wyłączania pól siłowych i tysięcy innych atrakcji. Według mnie takie połączenie zręcznościówki z przygodówką, gdzie trzeba sporo czytać i kombinować, było odważnym posunięciem. Niestety, jego marketingowy oddźwięk nie przyniósł grze zbyt wiele dobrego, ponieważ gracz chce szybkiej, intensywnej i zróżnicowanej rozrywki, a nie hybrydy, w której momentami nie wiadomo o co chodzi, postać jest mała, a grafika przeciętna. Szkoda, że nie postarano się również o dobry dźwięk.

Wicik



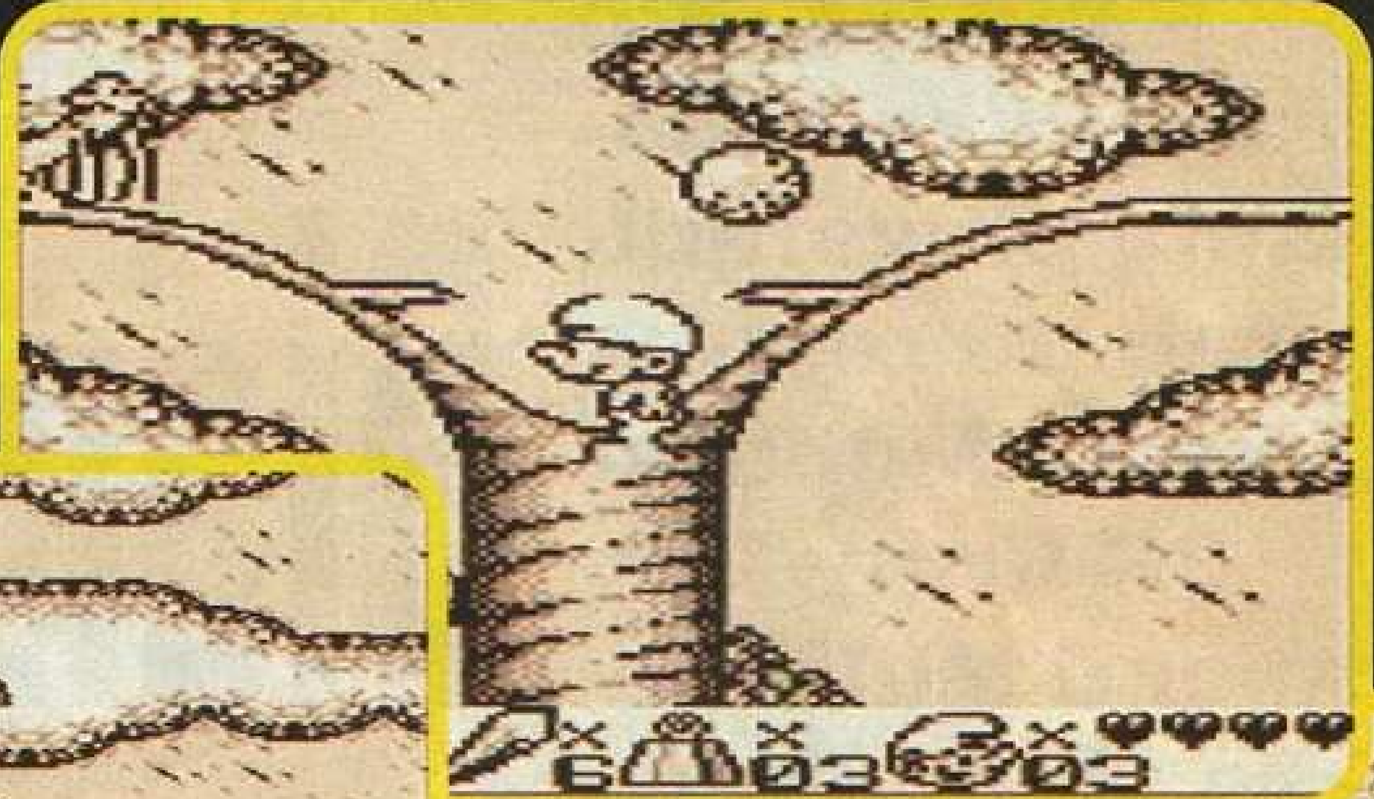
Ljn'97, Ocena: 4/10

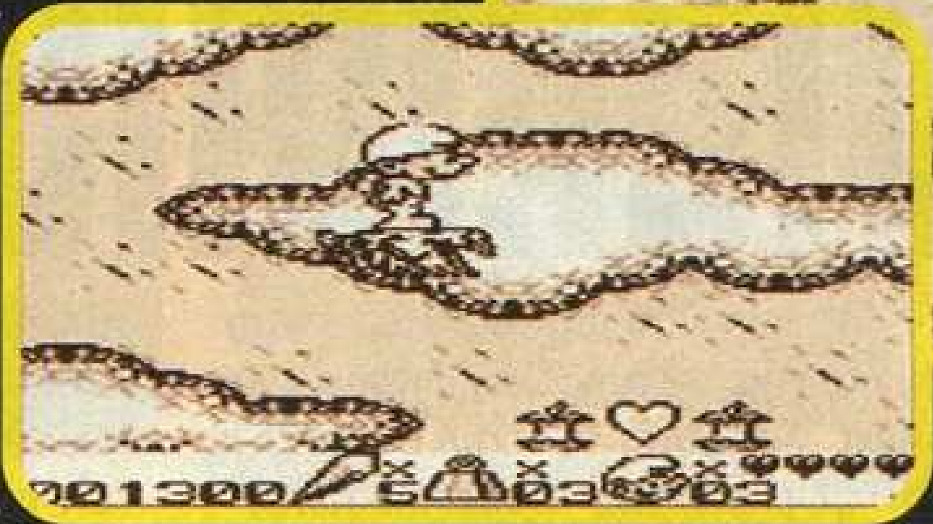


SMURFY

Dawno, dawno temu, bardzo daleko, a może całkiem blisko, w każdym razie ja nie wiem gdzie, żyją sobie malutkie, niebieskie Smerfy. Ich przygody zafascynowały miliony dzieci w Europie ery szklanego, magicznego pudełeczka. Dziś, gdy elektronika odcisnęła swoje piętno na rozrywce, przygody niebieskich stworków radują posiadaczy konsol i komputerów. Na konsolce Gameboy zadomowiły się już nawet po raz drugi, oferując jeszcze więcej zwariowanych przygód. Tym razem sprawa jest bardzo ważna, a zadanie proste i pozornie nieskomplikowane. Po prostu w wyniku kataklizmu zniszczeniu uległ Magiczny Kryształ, którego 21 części rozprysło się po całym świecie. Niestety, razem z kryształem drogę do wioski zgubił Smerf i Smerfetka. Twoim zadaniem jest odnaleźć wszystkie części kryształu jedną z wymienionych postaci. Różnice pomiędzy nimi polegają głównie na płci i wyglądzie, a w niewielkim stopniu wpływają na umiejętności manualne. Droga do domu jest długa i kręta. Wiedzie przez wszystkie kontynenty kuli ziemskiej, zahacza o większość charakterystycznych krain. Dlatego często będziesz spotykać rdzennych mieszkańców, wraz z ich zwierzętami oraz różne przeciwności losu. Wpłynie to na zróżnicowanie i urozmaicenie zabawy – tak bardzo potrzebne na platformówkach. Oprócz pomysłu, na uwagę zasługuje bardzo ładna szata graficzna i animacja postaci. Nie mniej ciekawa jest muzyka i efekty dźwiękowe, które zawsze były mocną stroną serialu. Na samym początku gra wydaje się trudna, jednak już po kilku minutach kłopoty zamieniają się w przyjemność. Tylko grać!!!









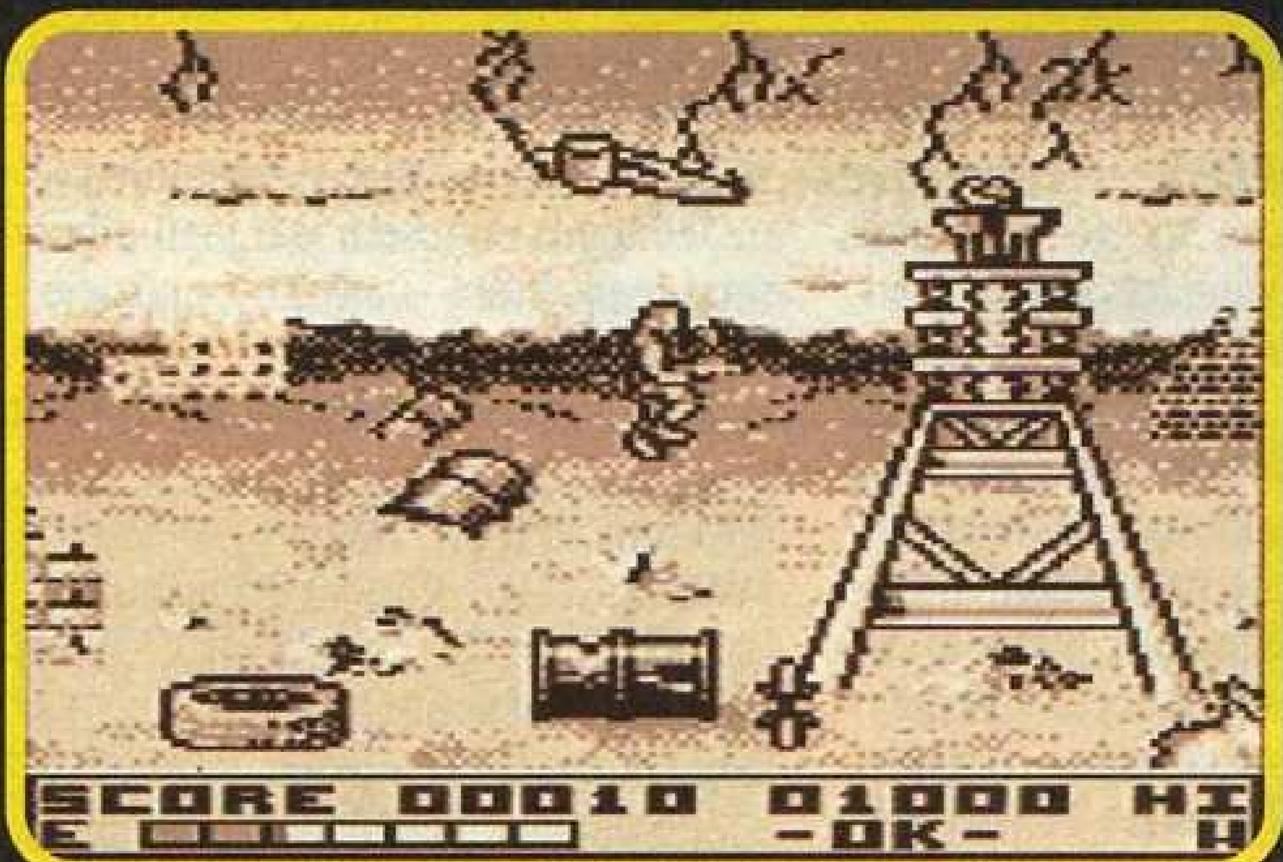
Infogrames, Ocena: 7/10

Wicik

TERMINATOR 2



Terminator 2 jest moim ulubionym filmem akcji z Arnoldem w roli głównej. Inne w ogóle mi się nie podobały, nie miały klimatu, sceny akcji nie łączyło zbyt wiele, nawet z filmową rzeczywistością, zaś fabuła pozostawiała wiele do życzenia. W grze TERMINATOR 2 związek z filmem jest o dziwo telepatyczny. Grę łączy z ekranizacją głównie otoczka, bohaterowie i nazwy własne – reszta jest wytworem fantazji autorów. Na carcie zaserwowano 6 etapów zręcznościowego szaleństwa połączonego z szybkim i bezlitosnym strzelaniem. Część poziomów, oprócz szybkiego wciskania fire wymaga od gracza szczypty logicznego myślenia. Szczególnie na pierwszym poziomie, który polega na zneutralizowaniu pięciu wieżyczek przekaźnikowych. Aby ukończyć level musisz w odpowiedniej kolejności je zestrzelić, bez możliwości pomyłki. Gdyby nie ten wymóg, ukończenie pierwszego poziomu zajęłoby osiemdziesiąt osiem sekund, co jest zdecydowanie za krótkim czasem, jak na grę zręcznościową. Nieźle się przy tym napociłem, ale miałem potem niezłą radochę po ukończeniu zadania. TERMINATOR 2, pomimo kilku lat na karku, posiada całkiem fajną oprawę graficzną, dynamiczną animację i szybkie tempo grania. Szkoda, że można strzelać tylko w pionie i w poziomie, pomimo pojawiania się przeciwników z góry, z boku i z podskoku. Na miejsce trafionego wroga pojawiają się nowi, jeszcze groźniejsi. W towarzystwie zalet wychwyciłem jedną wadę, która dotyczy nieudanego dźwięku, nie mającego zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością filmową – a szkoda!





Ljn'97, Ocena: 5/10

Wicik

Gry dostarczył: American Computers & Games

O chipie 3Dfx, zwanym popularnie „voodoo”, słyszałem już od dawna wielce chwalebne opinie – z tym większą radością przystąpiłem do testów karty Monster 3D firmy Diamond Multimedia. Jednak nawet w najśmielszych oczekiwaniach nie przypuszczałem, z jakim potworem będę miał do czynienia...

Diamond Monster 3D

Diamond Monster 3D to drugi (po Righteious 3D firmy Orchid) wprowadzony na rynek akcelerator oparty na technologii 3Dfx. W przeciwieństwie do tanich kart graficznych z akceleratorami 3D na pokładzie, Monster 3D jest tylko akceleratorem trzeciego wymiaru i wymaga posiadania jakiejkolwiek karty graficznej w komputerze. Takie rozwiązanie prawdopodobnie będzie stosowane coraz częściej (w przeciwieństwie do płyty głównej ze zintegrowanymi kartami graficznymi), gdyż wtedy zawsze można wymienić np. kartę graficzną na szybszą, pozostawiając przy tym akcelerator.

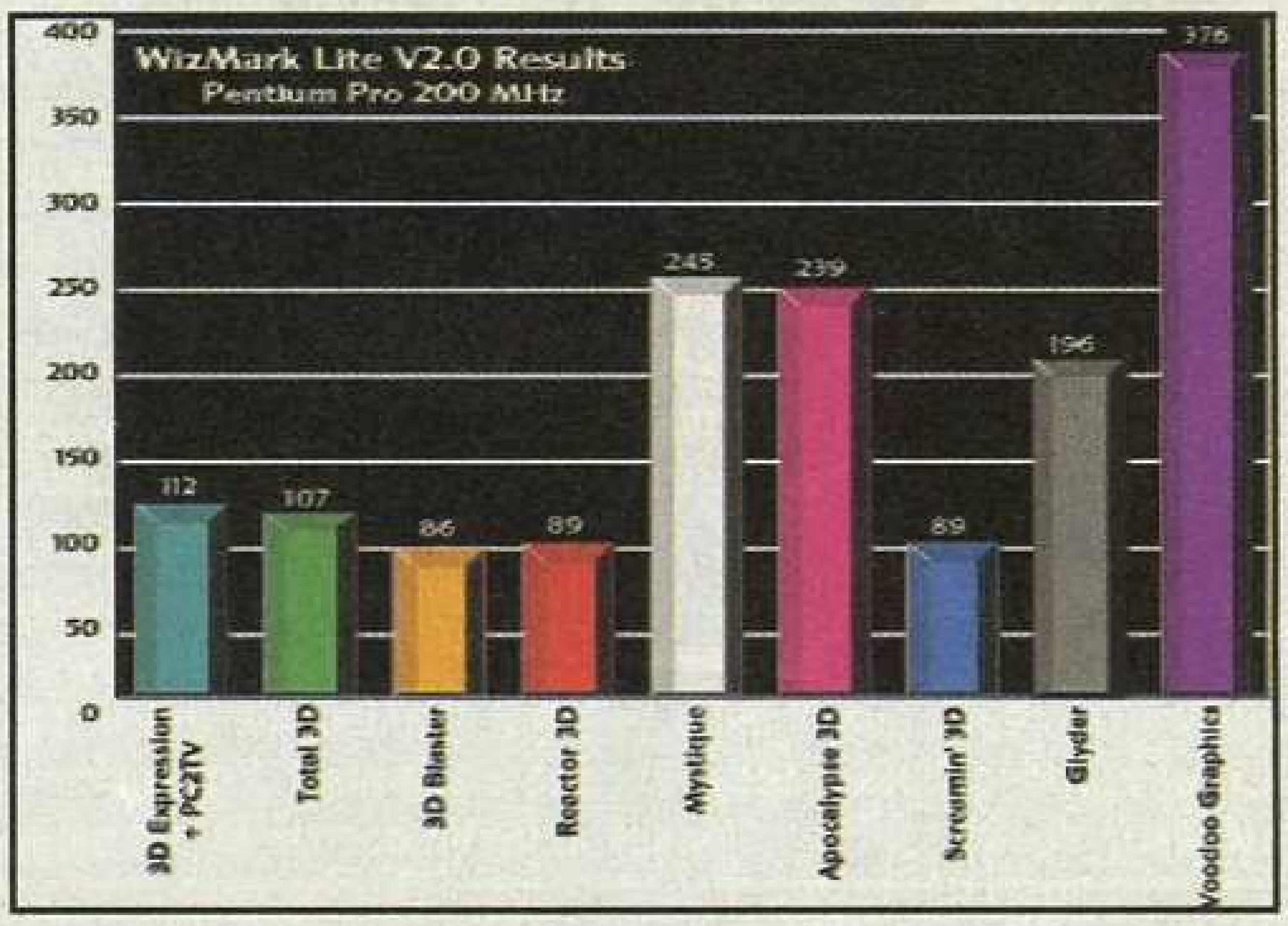
Instalacja

Monster 3D wchodzi w wolny slot PCI obok karty graficznej na płycie głównej. Dostarczonym w zestawie kablem należy połączyć akcelerator z kartą graficzną (na zewnątrz komputera) tak, aby kabel do monitora wychodził bezpośrednio z „Potwora”. Standardowo, Monster 3D pracuje w standardzie Plug & Play – przy uruchamianiu Windows’95 poprosi o drivery. W starym Windows’95 karta instaluje się jako „Inne urządzenie”, natomiast Windows’95 OSR2 widzi ją jako „Urządzenie Multimedialne”, podobnie jak BIOS. Kolejnym krokiem jest reinstalacja driverów Direct–X – od tej pory Monster 3D całkowicie opanowuje renderujący engine Direct 3D. Po restarcie komputera można sprawdzić, czy karta działa poprawnie, oglądając zamieszczone na płycie CD dema. Powyższe kroki dotyczą jedynie Windows’95 – w starym DOS gry automatycznie wykrywają obecność chipa.



Technologia

Monster 3D składa się z dwóch odpowiedzialnych za renderowanie grafiki chipów voodoo z logiem 3Dfx oraz 4 MB pamięci EDO RAM, po 2 na frame–buffer i tekstury. Akcelerator przejmuje zadanie wyświetlania grafiki, gdy zażąda tego aplikacja – między innymi przez to jest kompatybilny z każdą kartą 2D na rynku. Chipy sprzętowo mają wbudowaną masę efektów znanych jedynie z konsoli Nintendo 64, tzn. Mip–Mapping, Bi–linear Texture Filtering, cieniowanie Gouraud, Alpha Blending, Anti Aliasing, Subpixel Correction, Fog, Smoke, Z–buffering i wiele innych.



Co oznacza to w praktyce? Cóż, jest to w tej chwili najmocniejszy obecny na rynku chip do grafiki trójwymiarowej w cenie poniżej 500 dolarów. Jest silniejszy od układów siedzących w superkonsolach, nawet od Nintendo 64 (ale za jaką cenę...). Standardową i właściwie jedyną przewidzianą dla karty rozdzielczością jest tryb 640x480x16.7 miliona kolorów, w którym to działanie aplikacji wykorzystujących opisane wcześniej efekty nie ma sobie równych.

Chodzą słuchy, że niedługo na rynek wkroczy układ POWER VR/2, który zdystansuje całą konkurencję, jednak patrząc sceptycznie – jest to mocno wątpliwe. Karta Apocalypse 3D z chipem Power VR (test miesiąc temu) obecna jest na rynku już od jakiegoś czasu, a oprócz gier MECHWARRIOR 2 i ULTIMATE RACE nowych gier wykorzystujących jej moc wcale nie widać. Pod tym względem króluje voodoo, gdyż to właśnie na ten chip dostępnych jest obecnie na rynku najwięcej produktów.

Software

Układy voodoo są kompatybilne z czterema standardami renderowania grafiki 3D w czasie rzeczywistym: GLide, Direct 3D, Renderware oraz B–Render. Oznacza to, że wszystkie aplikacje wykorzystujące któryś z powyższych standardów będą akcelerowane przez kartę. W tej chwili można już zagrać aż w 28 tytułów, a do końca roku liczba ta przekroczy 60 (lista produktów znajduje się na sąsiedniej stronie). Przez cały czas przybywa update’ów do gier, dzięki którym wykorzystują one możliwości karty (przykładem niech będą QUAKE i TOMB RAIDER) oraz tytułów, w których od razu zaimplementowano obsługę voodoo (POD, TIGERSHARK).

Po uruchomieniu jakiejkolwiek gry napisanej dla 3Dfx od razu rzuca się w oczy wysoka rozdzielczość, wygładzone tekstury, brak jakichkolwiek rozłażących się pikseli oraz superszybka i ultrapłynna animacja (a z tym bywa różnie na innych akceleratorach). Absolutna rewelacja, zresztą wystarczy popatrzeć na zamieszczone obok screeny i porównać je ze sobą.

Wrażenia

O mocy firmy 3Dfx świadczyć może fakt, że planuje ona wejść na giełdę Wall Street. W tym celu musiała uchylić nieco rąbka tajemnicy odnośnie swoich przyszłych planów, aby zainteresować inwestorów. Korporacja 3Dfx wraz z firmą SEGA pracują nad nową konsolą do gier... tak, tak, sercem konsoli Saturn 2 (robocza nazwa brzmi: Black Belt, czyli Czarny Pas) będzie właśnie chip voodoo, co świadczy o jego ogromnych możliwościach. Zresztą aby moje stwierdzenia nie wydały się wam bezpodstawne, pozwoliłem sobie poświęcić znajdującą się obok stronę w całości na testy oraz porównanie screenshotów z gier. Dla mnie wszystko jest jasne – jeśli ktoś planuje zakup taniego akceleratora 3D, niech lepiej poczeka kilka miesięcy, odłoży pieniądze i zainwestuje w kartę z chipem voodoo. Diamond Monster 3D w tej chwili jest bez dwóch zdań najlepszym akceleratorem 3D na rynku, a wziąwszy pod uwagę zapowiedzi gier na najbliższy rok – raczej na pewno nim pozostanie.

Jedynym minusem jest jego olbrzymia cena, która – miejmy nadzieję – będzie stopniowo spadać.

Marcin K. Górecki

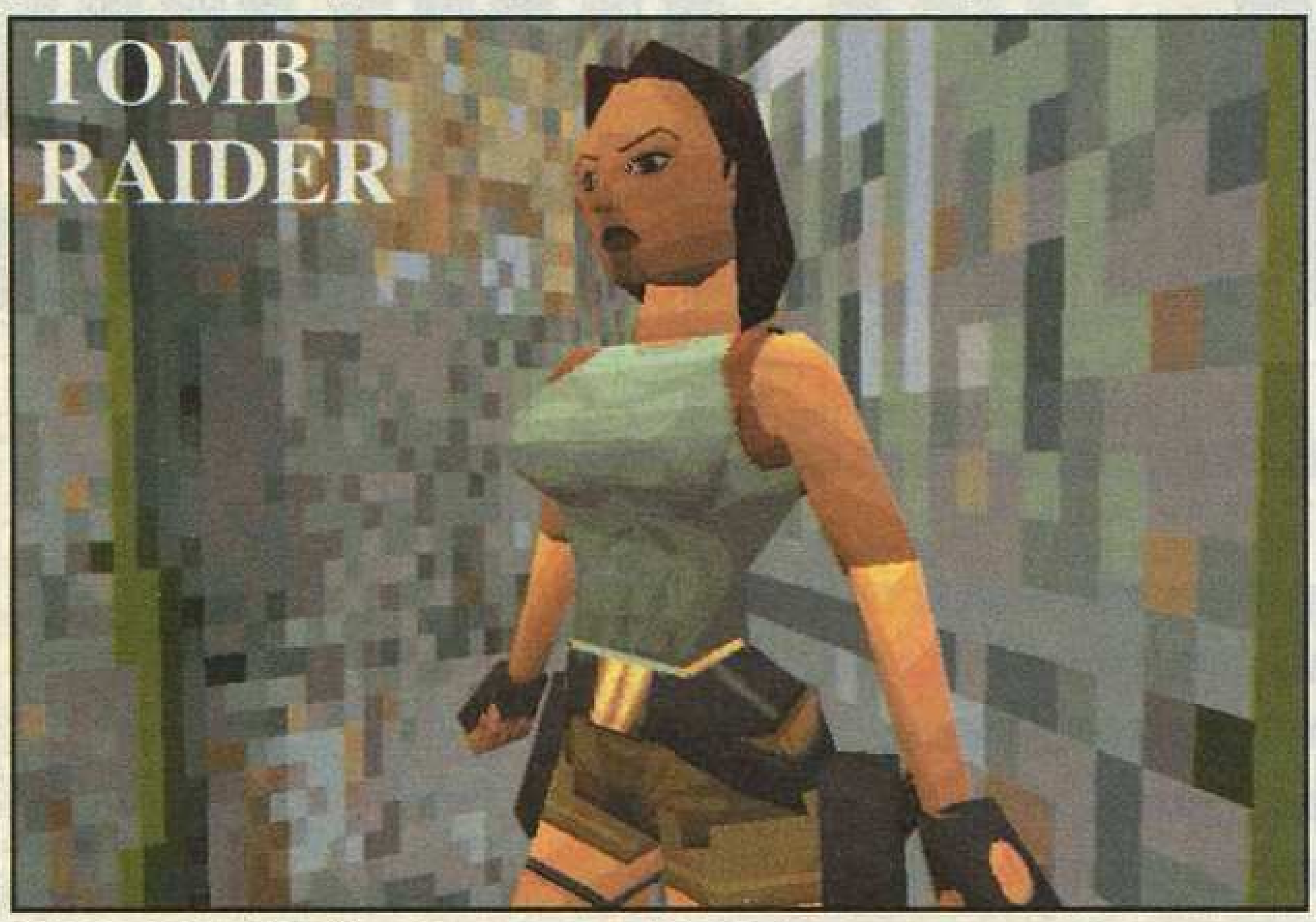
Dostarczył: ACTION
Warszawa, ul. Ciołka 35 paw.4,
tel. (0-22) 36-23-13; tel. 0-602 230906
http://www.action.com.pl
Cena (z VAT): 799,-



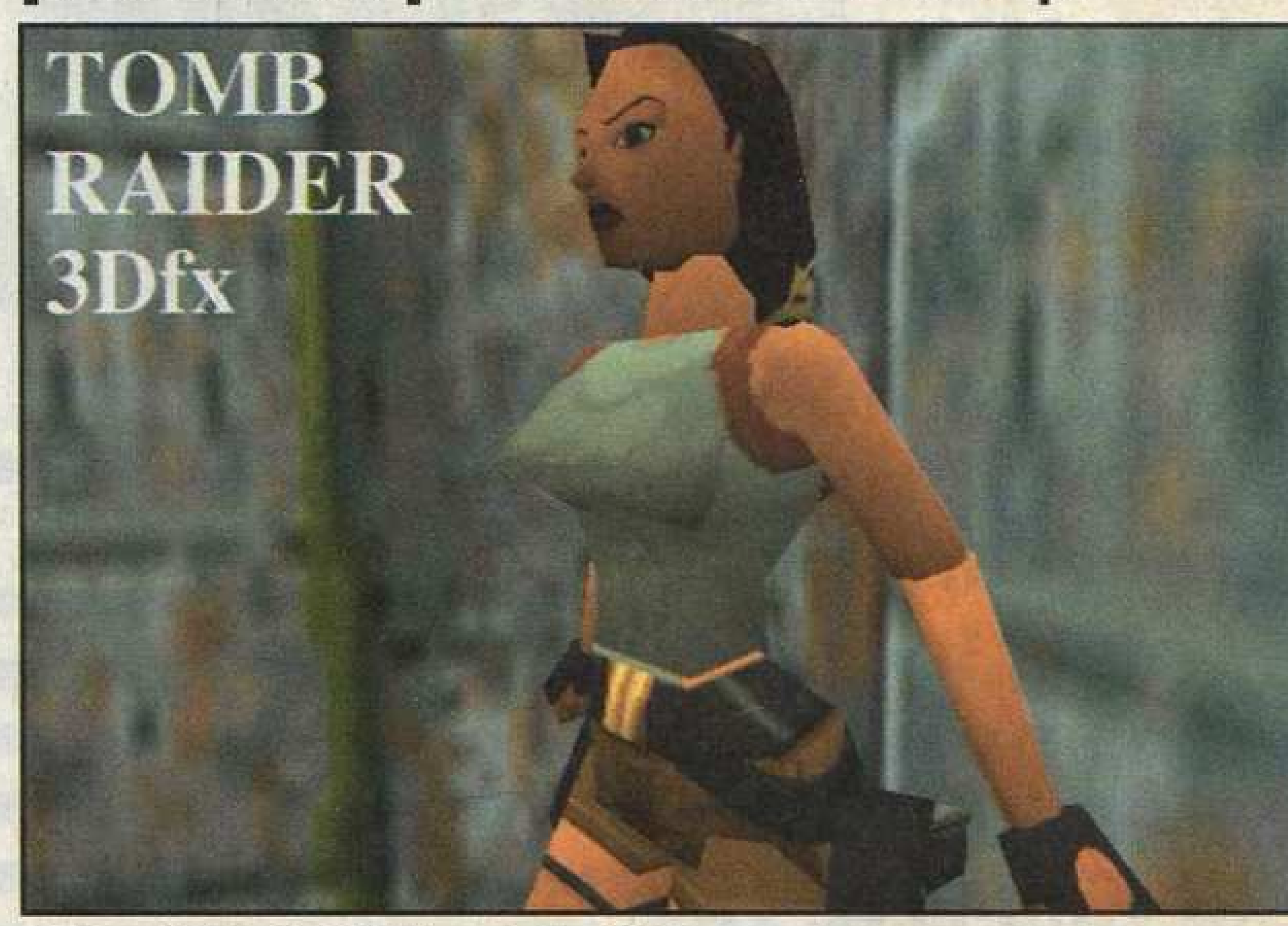
[640x480x256] – Timedemo demo2: 12.4 fps



[640x480x65000] – Timedemo demo2: 34.6 fps



[640x480x256] – skaczące 10-15 fps



[640x480x65000] – stałe 30 fps



[640x480x256] – szybkie i płynne 20-25 fps



[640x480x65000] – niewiarygodne na PC 45-60 fps





MDK wykorzystuje Direct 3D – zauważcie skok mocy przerobowej maszyny o niemal 400% (!!!) , jaki następuje po włożeniu Monstera 3D

Lista tytutułów z obecną akceleracją dla 3Dfx voodoo – GLide (18):
TOMB RAIDER, QUAKE, QUAKE MISSION PACKS, POD, CYBER GLADIATORS, DESCENT 2, EF2000, FX FIGHTER TURBO, MECHWARRIOR 2, PANDEMONIUM, SCORCHED PLANET, STARFIGHTER 3000, SWIV, SIM COPTER, TIGERSHARK, TOSHINDEN, VR' SOCCER 96, WHIPLASH.

Najważniejsze zapowiedzi – GLide (18):
BARB WIRE, BATTLEGROUND, CHASM, DERK VENGEANCE, DEATHTRAP DUNGEON, DEMON DRIVER, FORMULA 1, HARDCORE 4x4, HEXEN 2, JETFIGHTER 3, LANDS OF LORE 2, PREY, RED BARON 2, SF RUSH, STAR TREK GENERATIONS, STARSHIP TROOPERS, UNREAL, UPRISING.

Lista tytułów z obecną akceleracją Direct 3D (10):
AGILE WARRIOR, CYBERDOME, DIE HARD TRILOGY, HAVOC, HELLBENDER, HYPERBLADE, INDEPENDENCE DAY, MDK, MONSTER TUCK MADNESS, TEAM 47–GOMAN.

Najważniejsze zapowiedzi – Direct 3D (15):
LEGO, AEON FLUX, BANZAI BUG, CONFIRMED KILL, FLYING CORPS, INTERSTATE '76, JEDI KNIGHT, MIG ALLEY, MOTO RACERS, RAW WAR, REBELLION, RETURN TO KRONDOR, STRATOSPHERE, WINTER RACE 3D, WIPEOUT 2097.



Po raz drugi gościmy w naszym dziale sprzętowym procesor Pentium MMX. Kilka miesięcy temu reklamowane przez firmę INTEL ogromne możliwości procesora widniały jedynie na papierze, obecnie można je zmierzyć za pomocą różnych testów, pojawiły się też aplikacje wykorzystujące moc procesora.

MMX w Akcji!

Na początek małe przypomnienie najważniejszych danych o technologii MMX. Dlaczego MMX jest szybszy od zwykłego Pentium? Ano dlatego, że ma:

–57 nowych instrukcji dopalających obróbkę grafiki oraz audio i video,

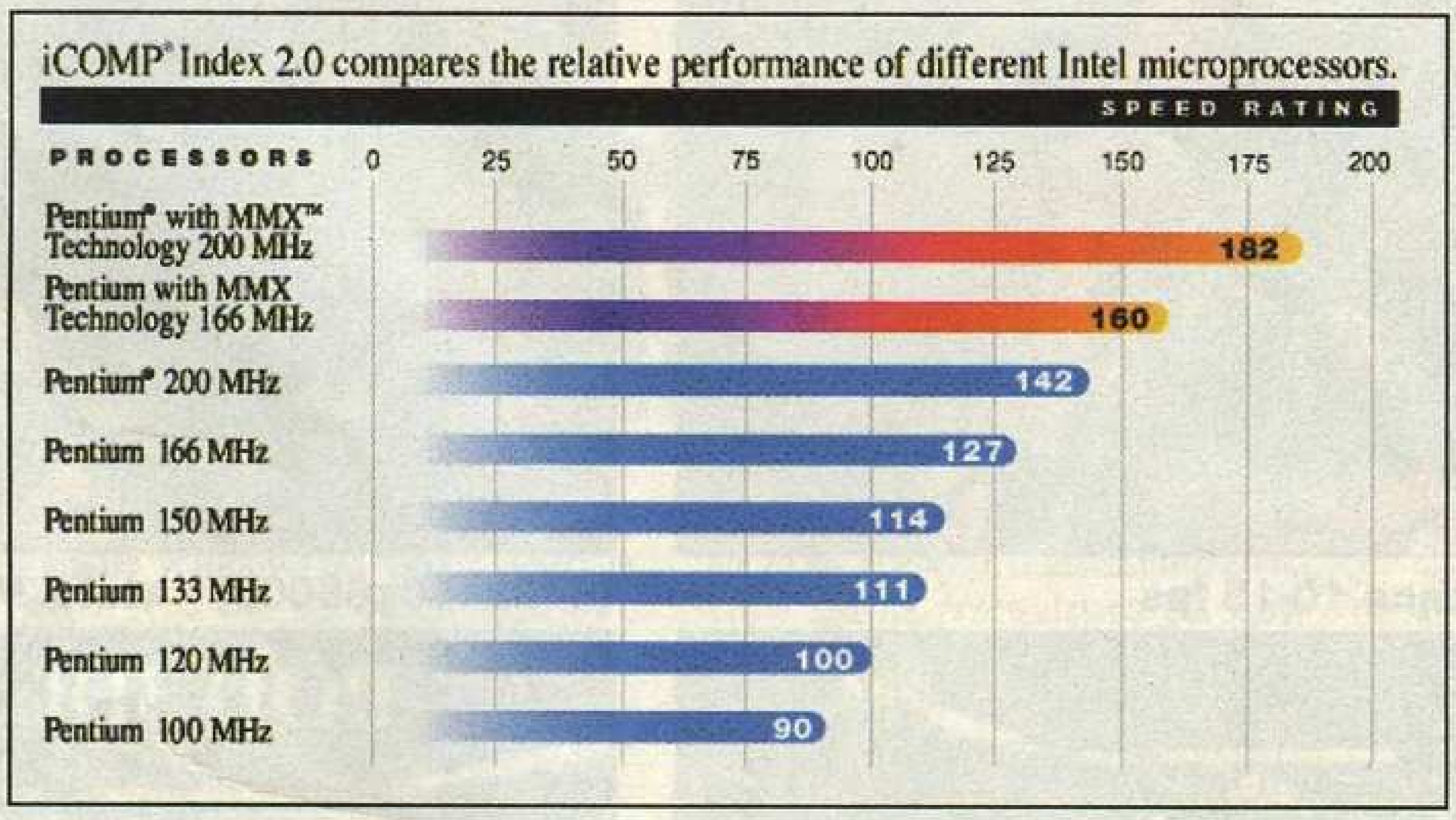
– powiększoną pamięć cache z 8 kb do 32 kb, co przyspiesza czas dostępu do rozkazów,

– tryb pracy SIMD, dzięki któremu ta sama instrukcja może być wykonywana przez wiele aplikacji jednocześnie.

Tyle teorii, czas sprawdzić ją w praktyce.

Hardware

Przeprowadziłem testy procesorów Pentium MMX na czterech programach – Intel Icomp 2.0, Norton Multimedia Benchmark, Direct–X 3.0 oraz REBEL MOON RISING. Standardowy dla wszystkich procesorów firmy Intel test Icomp 2.0 pokazuje większą wydajność procesora P166 MMX nad zwykłym P200. Drugim, bardziej interesującym testem jest Norton Multimedia Benchmark, który sprawdza multimedialną moc przerobową procesora na pięciu płaszczyznach, a końcowy wynik porównuje do obowiązującego w dalszym ciągu standardu MPC2. Program sprawdza szybkość odtwarzania plików AVI i MPEG, możliwości renderowania 3D, wielokanałowe miksowanie audio przy użyciu procesora, odczyt z CD oraz manipulacje bitmapami. Jedynie test CD–ROM nie wykorzystuje technologii MMX (bo niby jak?). Z kolei testy Direct–X 3.0 nie pokazują specjalnego wzrostu wydajności (mniej niż 5%), sytuacja ta powinna się wkrótce zmienić – MICROSOFT na mocy umowy z Intel w pośpiechu kończy nową wersję pakietu. Direct–X 5.0 wykorzystywać będzie nową technologię MMX, dzięki czemu aplikacje (gry!) otrzymają spodziewanego kopa. Firmy donoszą o wzroście mocy nawet o 50% w przypadku aplikacji wykorzystujących Direct–X. REBEL MOON RISING jako jedna z pierwszych gier wykorzystuje kod MMX (działa tylko w 32 tysiącach kolorów). Rezultat widać od razu – jest szybciej!



Norton Multimedia Benchmark

	P166MHz	P200MHz	P166MHz MMX	P200MHz MMX
Video	7.5	8.5	10.0	11.0
Grafika 3D	11.2	12.9	12.9	15.0
Grafika 2D	4.9	5.8	24.6	28.0
Audio	8.3	11.2	18.7	22.0
CD–ROM	4.1	4.1	4.1	4.1
ŚREDNIA:	8.5	9.6	12.3	14.0

Software

Pojawiły się już aplikacje wykorzystujące nową technologę MMX i z każdym kolejnym dniem będzie ich przybywać. Oto krótki przegląd oprogramowania

REBEL MOON RISING – Strzelanina 3D. Specjalny kod MMX odpowiada za efekty graficzne niedostępne do tej pory na zwykłych pro-

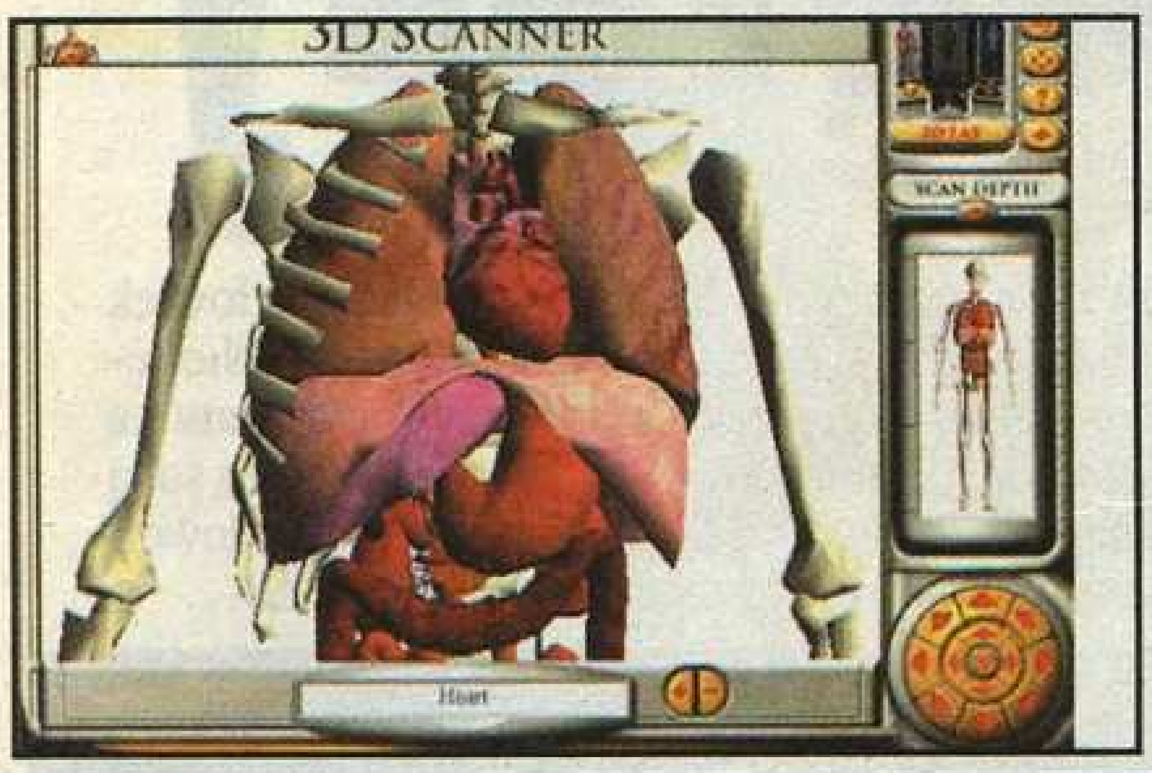






REBEL MOON RISING [klatki animacji na sekundę]	P166MHz	P166MHz z MMX	P 200MHz z MMX
320x200x32 tys. kolorów	17.0 k/s	22.4 k/s	35.4 k/s
640x400x32 tys. kolorów	6.3 k/s	15.0 k/s	22.1 k/s

cesorach. Rezultat – chodzi w miarę płynnie w 640x480x32k już na P166 MMX.

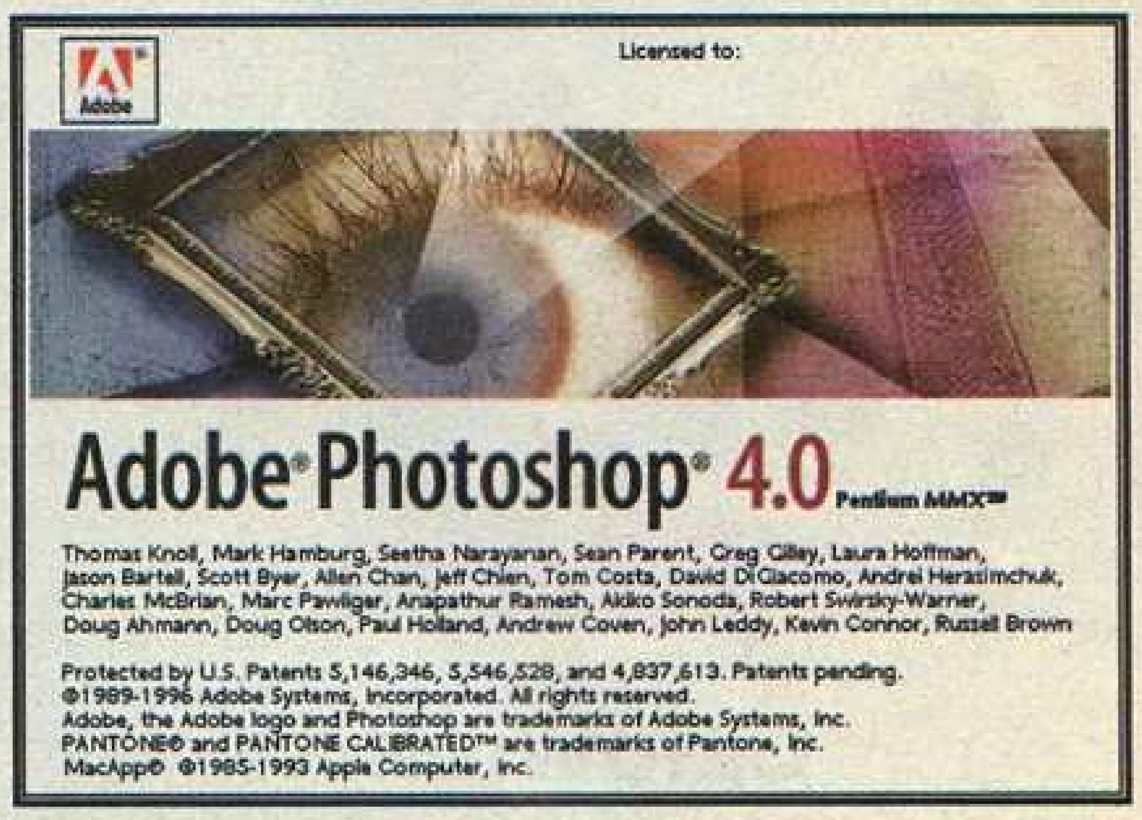


TIGERSHARK – strzelanina 3D. W przypadku tej gry posiadanie procesora MMX daje grafikę w trybie hi–color na miejsce zwykłych 256 kolorów. Rezultat – bardziej kolorowo.

ERASER: TURNABOUT – interaktywny film. Gra odtwarza filmy video przez zoptymalizowane dla MMX procedury Intel Indeo. Rezultat – lepsza jakość i prędkość fimów, dithering.

POD – futurystyczny wyścig. Posiadanie procesora MMX daje większą szybkość wyświetlania grafiki w 16–bitach oraz dźwięk w Dolby Surround 44.1 KHz. Rezultat – POD rozwija skrzydła.

ULTIMATE HUMAN BODY – atlas wnętrza ciała. Kod MMX daje grafikę w 32 tysiącach kolorów, lepsze odtwarzanie plików video i 25 klatek animacji na sekundę.





SPACE STATION SIMULATOR – gra napisana właściwie specjalnie pod procesor MMX. Nowe instrukcje dają 16–bitową, płynną grafikę w wysokiej rozdzielczości i więcej tekstur.

PHOTOSHOP 4.0 – profesjonalny program do obróbki grafiki bitowej. Podczas nakładania filtrów obserwujemy wzrost prędkości nawet o 200%! Najlepszy pokaz możliwości procesora.

Konkluzja

Procesory są już w sklepach, aplikacji przybywa z każdym dniem. Czekać czy kupować? Na to pytanie być może odpowie kilka słów wygłoszonych przez ludzi z firmy Intel. Nie widzą oni potrzeby rozwijać mocy procesora pod kątem generowania grafiki 3D – za rok, dwa lata procesor zostanie całkowicie odciążony przez montowane seryjnie akceleratory 3D. Mój wniosek? MMX później, najpierw solidny akcelerator!

Marcin K. Górecki

Dostarczył: ACTION
Warszawa, ul. Ciołka 35 paw.4,
tel. 36 23 13 / tel. 0602 230906



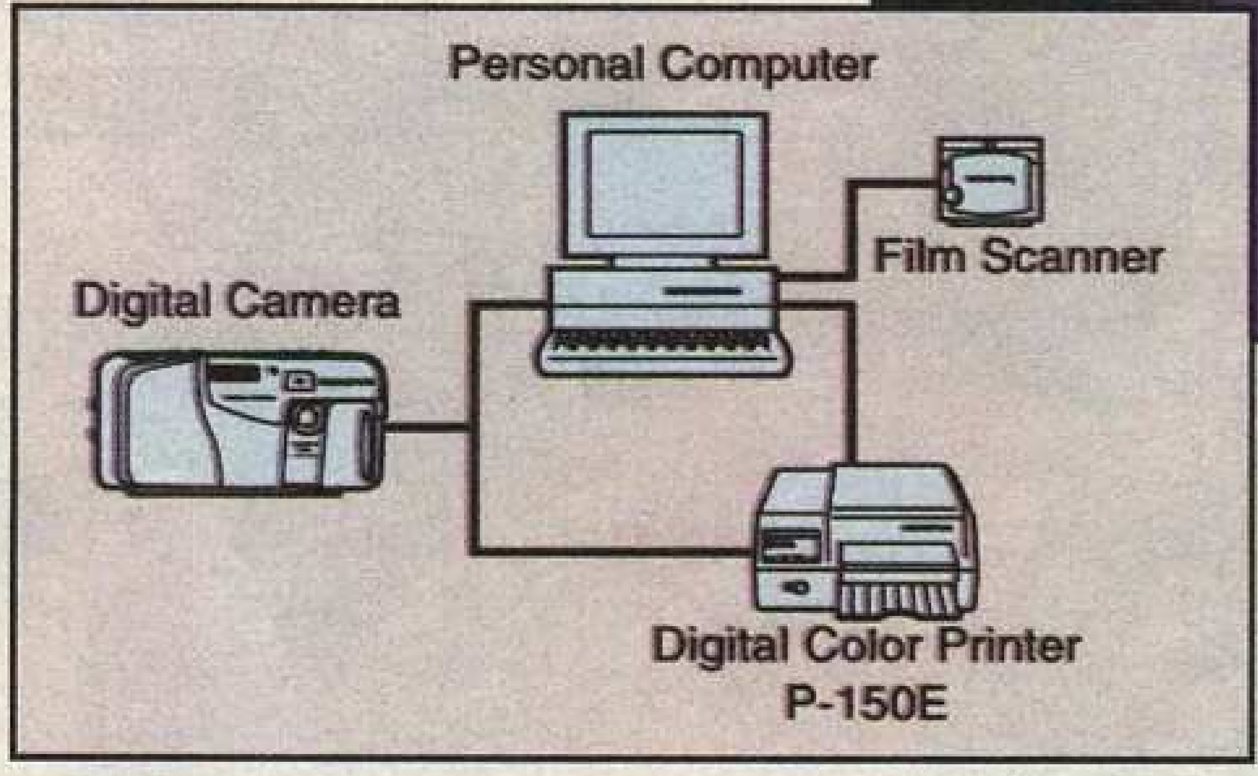


Cyfrowe obrazy

Człowiek w ciemnym płaszczu wszedł do pokoju. Wyjął miniaturowy komputer, następnie podłączył do niego aparat fotograficzny. Cyfrowe obrazy, zarejestrowanego przed chwilą zdarzenia momentalnie spłynęły na twardy dysk. Jeszcze tylko telefon komórkowy i dzięki satelitarnym połączeniom zdjęcia trafiają do wszystkich gazet. Jutro cały świat dowie się, co wydarzyło się w pokoju obok.

Brzmi to jak fragment opowiadania science–fiction, lecz w dzisiejszych czasach jest już faktem. W Japonii, gdzie telekomunikacja rozwinęła się do granic możliwości, takie metody wymiany informacji działają już od wielu lat. Do naszego kraju wszelkie nowinki techniczne trafiają ze znacznym opóźnieniem. Miniaturowe komputery, tj. wszelkiego rodzaju laptopy, organizery itp. rozpowszechniły się nawet w Polsce. Powoli zdobywają popularność telefony komórkowe, które stają się bardzo wygodnym urządzeniem nie tylko do pracy, ale i w codziennym życiu. W obecnych czasach komputery stają się niezbędne, a wszystkie urządzenia przejmują technologię cyfrową, która umożliwia współpracę z komputerem, a przez to szybszą i łatwiejszą wymianę informacji.

Przyszła kolej na aparaty fotograficzne. Do przetestowania otrzymaliśmy najnowsze dzieło Olympusa w dziedzinie domowych, cyfrowych aparatów fotograficznych. Z zewnątrz Olympus nie różni się bardzo od zwykłych, znanych nam aparatów. Uwagę zwraca jedynie ciekłokrystaliczny wyświetlacz na tylnej ściance urządzenia. Nigdzie nie ma klapki, pod którą moglibyśmy wsadzić film, bowiem aparat wyposażony jest w pamięć (podobną do twardego dysku), do której zostają zapisane zdjęcia. Sercem Olympusa jest niewielki układ CCD (charged–coupled device), wykorzystywany do sczytywania obrazu, między innymi w popularnych kamerach video i skanerach. Układ ten pełni rolę filmu, który zamienia rzutowany obraz (forma analogowa) na piksele (forma cyfrowa).



Testowany przez nas model jest najbardziej rozbudowanym z serii CAMEDIA. Wyposażony w 6 MB wewnętrznej pamięci pozwala jednorazowo na wykonanie 30 wysokiej jakości zdjęć w true color (16 mln kolorów) i rozdzielczości 1024 x 768 lub 120 zdjęć (!) w rozdzielczości 512 x 384. Zapisane w pamięci aparatu zdjęcia możemy przegrać na twardy dysk w popularnym formacie JPG, uprzednio podłączając Olympusa do komputera przez złącze szeregowe, i ewentualnie poddać dalszej obróbce. Umieszczony z tyłu wyświetlacz LCD umożliwia przeglądanie wykonanych fotografii i kasowanie tych, które się nam nie podobają. Można go również używać w trakcie robienia zdjęć zamiast tradycyjnego wizjera. Jednak wyświetlacz i lampa szybko rozładowują baterie, więc jeżeli chcemy na jednym komplecie baterii (4 paluszki) wypełnić całą pamięć, musimy korzystanie z elektronicznego podglądu ograniczyć do niezbędnego minimum. Na szczęście nie stracimy zdjęć, kiedy zużyją się baterie. Zawartość pamięci jest podtrzymywana przez dodatkową bateryjkę.



Firma Olympus znana jest na świecie z produkcji wysokiej jakości aparatów fotograficznych. W przypadku wersji cyfrowych, producenci nie spuścili z tonu. C–800L jest jedną z najlepszych na rynku propozycji w tej dziedzinie. Charakteryzuje się wysoką jakością wykonanych zdjęć. Dzięki autofocusowi i dobrej współpracy automatycznego światłomierza z lampą błyskową, fotografie zawsze są dobrze wyostrzone i doświetlone. Dostępna jest opcja samowyzwalacza, bardzo przydatna kiedy jesteśmy sami i chcemy mieć zdjęcie, a nikogo nie ma w pobliżu. Obsługa urządzenia jak i dołączonego oprogramowania jest dziecinnie prosta.

Najważniejszą zaletą cyfrowych aparatów jest możliwość szybkiego wykorzystania fotografii bez długiego i kosztownego okresu wywoływania, a następnie skanowania. Najlepszym tego przykładem jest nasza relacja z Infosystemu, zamieszczona już w majowym numerze SECRET SERVICE, dzięki cudownym możliwościom aparatu. A jakie są korzyści miałby z Olympusa domowy użytkownik? Na pewno może pstrykać zdjęcia do woli, bez konieczności wydawania pieniędzy na filmy i ich wywołanie oraz bez obawy, że obejrzy je jakiś niepowołany człowiek w zakładzie fotograficznym. Niestety, jeżeli chcemy używać aparatu na dłuższych wyjazdach, trzeba ze sobą zabrać laptopa, chyba że zadowoli nas dostępna pojemność 6 MB.

Niestety, cena Olympusa C–800L jest wysoka. Na rynku dostępnych jest wiele tańszych modeli innych firm, ale o słabszych możliwościach. Na Infosystemie swoje cyfrowe aparaty zaproponowały Casio i Agfa, który wystawiały modele w cenie ok. 1,5 tys. zł, pozwalające wykonać jednorazowo 30 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480.

Łukasz Bura

Dostarczył: ACTION
Warszawa, ul. Ciołka 35 paw.4,
tel. 36 23 13 / tel. 0602 230906
www.action.com.pl

Cena (z VAT): 4700,-

W skład zestawu wchodzą: aparat, kabel do portu szeregowego, oprogramowanie na CD dla PC i Macintosh, instrukcja.



TORNADO

A U T O R Y Z O W A N Y   D Y S T R Y B U T O R

http://www.tornado.com.pl   e-mail: tornado@tornado.com.pl

CENTRALA WARSZAWA:	ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) **651-24-01**, 41-00-56, 40-21-71
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ:	ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ODDZIAŁ GDAŃSK:	ul. Jana Uphagena 27, 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel/fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ODDZIAŁ KATOWICE:	ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-44-46, 58-62-59
ODDZIAŁ KRAKÓW:	ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ ŁÓDŹ:	ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82, tel. 36-20-14, 36-20-73
ODDZIAŁ POZNAŃ:	ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 47-72-93
ODDZIAŁ SZCZECIN:	ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
ODDZIAŁ WROCŁAW:	Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42









WHEELS ON FIRE

Wyścigi ostatnio dość często goszczą na Amidze. O ile ich jakość w rodzimym wykonaniu pozostawia wiele do życzenia, o tyle na Zachodzie autorzy prześcigają się w niekonwencjonalnych pomysłach i rozwiązaniach. Pierwszą taką pozycją była VIRTUAL KARTING wyprodukowana pod czujnym okiem uzdolnionego makaroniarza. Ten gość jako pierwszy zerwał na Amidze ze standardem 2D na korzyść trójwymiarowych, bogatszych treściowo produkcji. Wreszcie samochody stały się bardziej przyjazne, zaczęły się zachowywać naturalnie, a przede wszystkim przestały się poruszać tylko po płaszczyźnie!

W WHEELS of FIRE autorzy poszli jeszcze dalej. Zastosowali nowatorskie rozwiązania w dziedzinie oprawy graficznej – przede wszystkim stworzyli bardzo miodny produkt. „Fajczące się koła" przeznaczona jest dla jednego gracza, który może się ścigać na dwa sposoby. Pierwszym jest klasyczny tryb praktyki, w którym można zapoznać się ze wszystkimi dostępnymi w grze torami, zaś drugim – tryb mistrzowski. Rozgrywki mistrzowskie charakteryzują się bardzo ciekawą konstrukcją. Polega ona na systemie pucharowym w pojedynczych wyścigach. W praktyce wygląda to tak, że możesz wziąć udział w trzech biegach na jednej trasie. Zaczynasz od eliminacji, w których uczestniczy 16 wozów, po 4 w jednym wyścigu. Twoim celem jest zajęcie w biegu eliminacyjnym jednego z dwóch pierwszych miejsc. Gdy to osiągniesz, kwalifikujesz się automatycznie do półfinału składającego się z dwóch czterosamochodowych ekip. Oczywiście zajęcie jednego z czołowych miejsc gwarantuje awans do półfinału. Po tej batalii przychodzi czas na wielki finał. Zwycięzca awansuje do wyższej ligi, która odbywa się na innym, zdecydowanie trudniejszym torze. Jako element podsycający rywalizację zastosowano premie pieniężne za najszybsze pokonanie toru. Jako uatrakcyjnienie zmagań wprowadzono też opcję wpisu kierowcy do księgi rekordzistów oraz punkty. O zwycięstwie w klasyfikacji generalnej decyduje suma zdobytych punktów na końcu sezonu. Po ukończeniu danej ligi istnieje możliwość zachowania stanu gry. Gra nie byłaby tak ekscytująca, gdyby nie zużywające się w wyniku szaleńczych wyścigów maszyny. Mam na myśli koła, silnik, amortyzatory i pancerz. Jak wam doskonale wiadomo, w wyniku zderzeń, zarzynania silnika oraz jeżdżenia po poboczu, wyeksploatowaniu ulegają poszczególne partie samochodu – zupełnie jak w rzeczywistości. Aby nie spotkać się z przykrą niespodzianką, spowodowaną kiepskim stanem wozu, musisz za zarobione pieniądze kupować nowe części, których wytrzymałość i jakość jest wprost proporcjonalna do wydanej gotówki. Przez własną głupotę nie jeden raz byłem zmuszony przerwać wyścig w momencie, gdy akurat przewodziłem stawce. Dlatego radzę zawsze pamiętać o wymienianiu części samochodu. WHEELS of FIRE nie jest łatwa ani nie jest zbyt trudna. Po prostu ktoś pomyślał i idealnie wyważył poziom trudności, który zwiększa się wraz z twoimi umiejętnościami. Gdybyś jednak znudził się niskim stopniem komplikacji, nic nie stoi na przeszkodzie, aby pościgać się na poziomie Hard. Tutaj nie ma miejsca dla przedszkolaków i cieciów, którym wydaje się, że są lepsi od Mistrza Kierownicy!

W „Fajczących się kołach" zauroczyła mnie olbrzymia dynamika każdego wyścigu, wynikająca z bardzo szybkiej i płynnej animacji. Spore tempo jazdy w wyścigach wywołuje u gracza nadproduktywność adrenaliny, która jest jednym z najfantastyczniejszych ludzkich hormonów. Bez niego nie ekscytowałbym się tak pojedynkami pięściarskimi szeryfa Andrzeja Gołoty oraz nie pocił się, jak dziki reks, grając w tę grę.

Wchodzenie w ostre zakręty na pełnym gazie, wyskoki na pagórkach, nierówna nawierzchnia, po której ześlizguje się bokiem maszyna muszą się podobać!

Na uwagę zasługuje również konstrukcja torów, pokręconych jak faworki w Tłusty Czwartek. Większość jest nieziemsko kręta, usytuowana pomiędzy pagórkami lub wręcz je przecina. Jednak najbardziej podobają mi się zróżnicowane warunki atmosferyczne. W letniej scenerii pełno jest żywych i różnorakich barw, zaś w zimie powierzchnia pokryta jest mlecznym, niczym nie skażonym śniegiem. Po wjechaniu w strefę silnie skażoną cywilizacją, następuje spore ograniczenie widoczności przez smog.

Grafika w WHEELS of FIRE w całości składa się z tekstur liczonych przez procesor w czasie rzeczywistym. To dzięki nim tory są tak pokręcone, a ich powierzchnie nie są płaskie. Również dzięki nim maszyny zachowują się tak naturalnie, w niczym nie skrępowany sposób. Ograniczeniem w tym przypadku jest słaby procesor montowany w Amigach i znikoma ilość pamięci bazowej. Bez 4 MB dodatkowej pamięci Fast nie ma co marzyć o płynnym działaniu programu. Przez te ograniczenie zupełnie pominięto generowanie tła, które za każdym razem jest jednokolorową plamą. Uwagę przykuwa bardzo dobra muzyka przygrywająca w czasie każdego wyścigu oraz zestaw fantastycznych sampli, zagrzewających gracza do boju. Okrzyki komentatora robią wrażenie, zwłaszcza, że pojawiają się w najlepszych momentach. Tylko grać i gumę rwać!!!

Wicik





Och, Panie, co to była za mgła, zupełnie jak żywa...





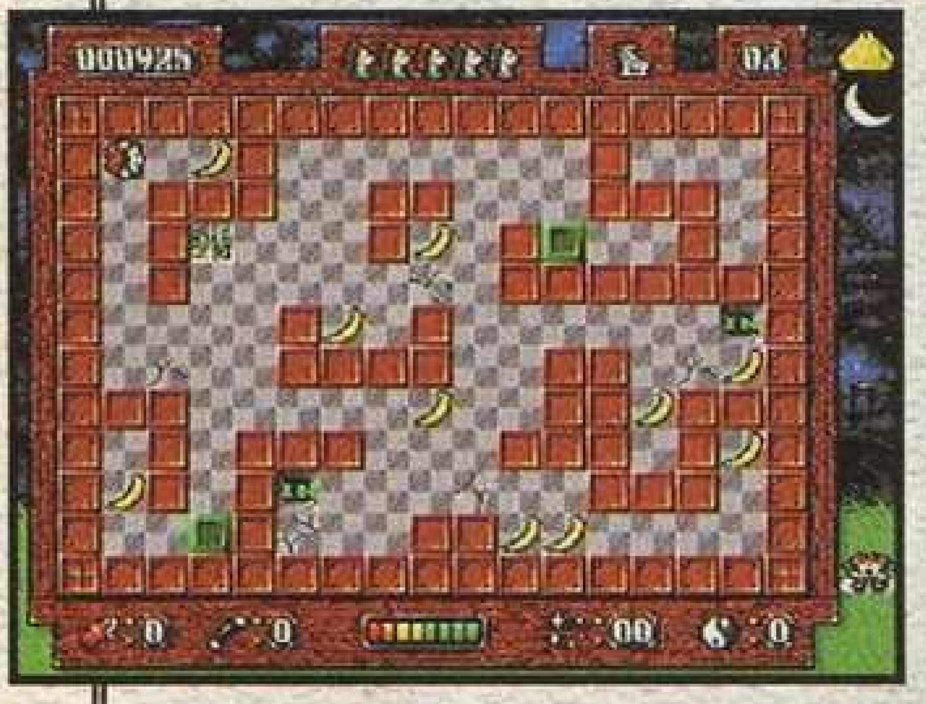


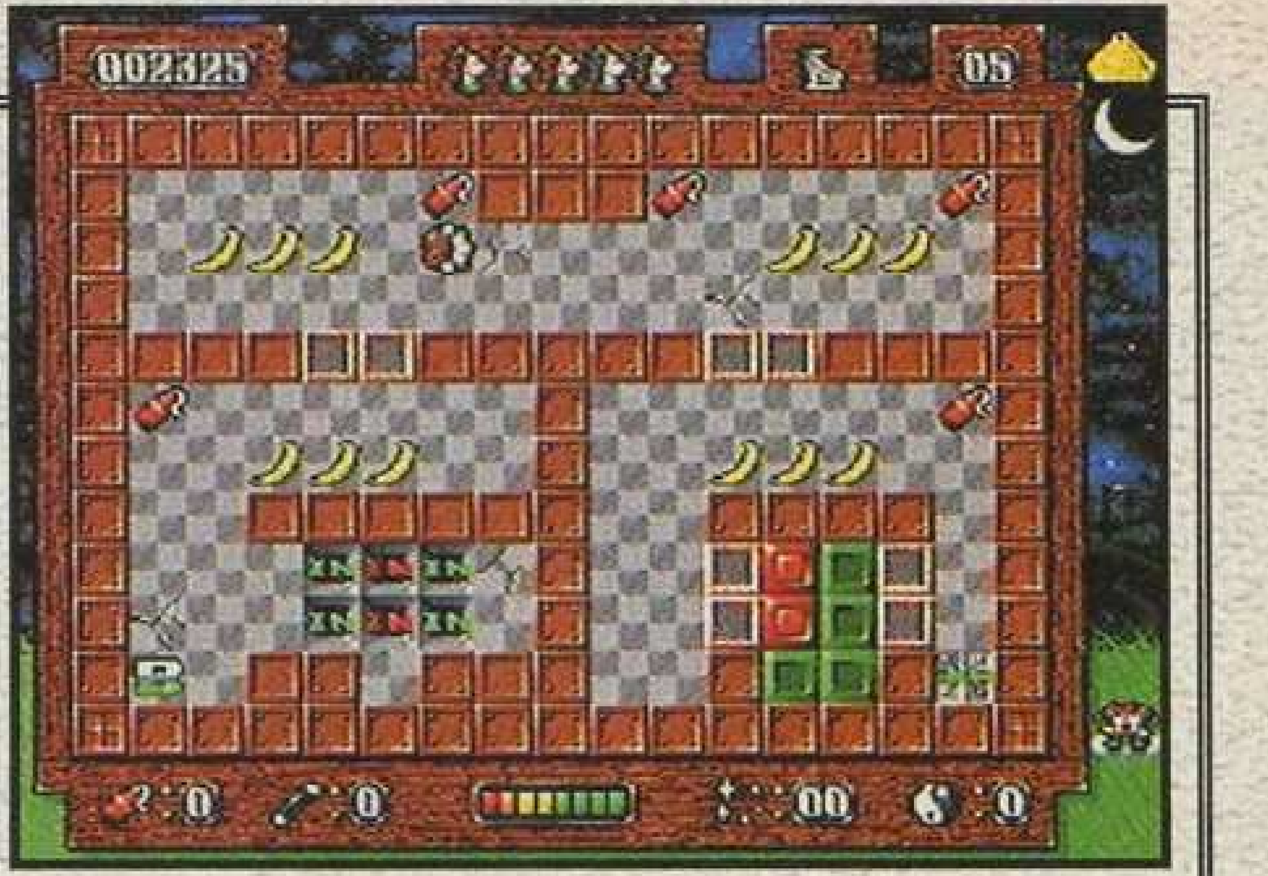
Prolixity

AMIGA 1200, 5 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR – NIEZNANY CENA: -,00

OCENA: 6/10





BLOCKHEAD

Firma APPLAUD SOFTWARE zadebiutowała na rynku Amigowym udaną strategią DNA. Podobał mi się jej pomysł, mimo że oparty był na elementach zapożyczonych z innych gier. Ich najnowsza propozycja odbiega zdecydowanie od klimatu DNA, ale dalej wymusza na graczu ostre główkowanie i szybkie podejmowanie decyzji, bowiem jest to gra logiczna. Amigowcy nigdy nie mogli narzekać na brak tego typu tytułów, dlatego pojawienie się BLOCKHEAD nie spowoduje zbyt wielkiego poruszenia, ale z pewnością zadowoli liczną grupę lubiących główkować.

BLOCKHEAD przeznaczona jest dla jednego gracza wyposażonego w czarne zastępy szarych komórek i joystick. Jak większość gier logicznych, tak i BLOCKHEAD składa się z dziesiątek poziomów, które wyświetlane są w postaci statycznych plansz. Gra uruchamia zawartość mózgoczaszki w dwóch trybach – random oraz normal. Tryb normal polega na pokonywaniu plansz w kolejności wyznaczanej przez komputer, a co za tym idzie przy stopniowo wzrastającym poziomie trudności. W trybie random komputer losowo wybiera plansze o zróżnicowanym poziomie trudności bez możliwości ingerencji ze strony gracza. Pokonywanie poziomów polega na przesuwaniu kudłatym stworkiem czerwonych i zielonych kwadratów w odpowiednie miejsca. Trudność operacji objawia się licznymi przeszkodami, które trzeba ominąć oraz ograniczonym czasem. W miarę pokonywania poziomów przybywa przeszkód i trudniej przesuwać kolorowe kwadraty. Zdarza się, że po wejściu na ogniste pole stworek traci energię a w konsekwencji tego – życie. Przesuwanie klocków możliwe jest tylko w pionie i w poziomie na zasadach ciągnięcia lub pchania. Jest to o tyle istotne, że większość tego typu gier umożliwia tylko przepychanie poszczególnych elementów na sąsiednie pola. W przypadku, gdy taki element znajdzie się w narożniku planszy, nie można już nic z nim zrobić. W BLOCKHEAD z tym się nie spotkasz, co nie oznacza, że jest to łatwa gra. Po prostu trudność wynika z konstrukcji plansz, które są zawiłe i sprytnie wykonane. Pewne rodzaje przeszkód można wysadzić przy pomocy porozrzucanych na danej planszy bomb. Należy jednak uważać, aby zbyt pochopnie nie zużyć ograniczonej ilości ładunków wybuchowych.

Dla żółtodziobów przewidziano króciutką i prostą lekcję instruktażową, w której komputer uczy, jak grać. Jest to ciekawe i twórcze rozwiązanie, chociaż na dłuższą metę zupełnie nieprzydatne.

Jak na jednodyskową produkcję, grafika jest ok. chociaż daleko jej do uroku i perfekcji MINSKIES. Podobnie na średnim poziomie prezentują się efekty dźwiękowe włącznie z muzyką.

Walory gry w postaci miodności, sensowności zagadek i poziomu trudności są w porządku. Z przyjemnością grałem sobie w BLOCKEAD, aczkolwiek do wypieków na twarzy było mi daleko. Jeśli chcesz dobrej pozycji, która zmusi cię do logicznego myślenia, BLOCKHEAD spełni twe oczekiwania.

Wicik

Applaud Software

AMIGA 500/1200, 1 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR – NIEZNANY **CENA: –ºº**

OCENA: 5/10





KARGON

Gry role-playing wymagają od gracza skupienia, rozwagi i doskonałego zmysłu orientacji w terenie. W dobre tytuły można grać nawet miesiącami bez oznak znużenia. Takie jest oczywiście zdanie zawodowca. Ale co mają zrobić gracze, którzy nie potrafią rozkoszować się tego typu rozrywką? Wystarczy zagrać w niemiecką produkcję KARGON, którą z grą role–playing łączy sposób realizacji i częściowo klimat, zaś zasady zapożyczono z zupełnie innego gatunku! W KARGON nie grasz sam ze sobą, nie masz ściśle sprecyzowanego zadania, nie dowodzisz grupą składającą się z krasnoludów, wilkołaków i wojowników. Zasady i sens gry zostały wywrócone do góry nogami.

Na początku zabawy są do wyboru dwa tryby grania – praktyka i walka. Praktyka polega na przećwiczeniu i poznaniu tajników gry w bardzo prosty sposób – dziadek wyznacza zadanie, a ty je realizujesz. W trybie walki, który jest zasadniczą częścią rozgrywki, będziesz musiał zmierzyć się z przeciwnikami. W jednej potyczce może brać udział do czterech komputerowych lub żywych rywali. Gdy grają cztery osoby, ekran dzieli się na tyleż równych części. Na planszy robi się ciasno – na każdym rogu spotykasz wroga. Gdy brakuje ludzi, zawsze na to miejsce możesz wcisnąć komputer, a gdy chcesz zmierzyć się jedynie z kumplem, labirynty stoją dla was otworem.

Zabawę zaczynasz od wyboru postaci, które powtarzają się w każdej role–playing. Następnie wybierasz liczbę tur, stopień trudności i maksimum 10 czarów. Część czarów ma charakter ofensywny, inne służą do pomocy lub przeszkadzają przeciwnikowi. W każdym razie nie musisz się martwić, że zaczniesz bez broni. Po tych czynnościach wszyscy przenosicie się do lochów, aby na siebie polować. Zwycięża ten, który jako jedyny pozostanie żywy. Aby robota nie była zbyt łatwa, labirynty trzeszczą w szwach od ukrytych potworów, które tylko czekają, aby cię zlutować. W celu lepszej orientacji w terenie będziesz miał do dyspozycji samogenerującą się mapę.

KARGON nie jest czystego gatunku role–playing. Bardziej przypomina strzelaninę first person perspective. Przemawia za tym brak statystyk opisujących postać, pominięcie rozwoju akcji i wielu innych cech RPG. Jeśli chodzi o koncepcję takiego rozwiązania, wydaje mi się ona nieco chybiona, bo gra nie ma w sobie ani zbyt wiele ze strzelaniny, ani z role–playing. Uganianie się za wrogiem w lochach wcale nie jest podniecającym zajęciem. Od takich uciech jest QUAKE. Kolejną wadą jest dzielenie ekranu na równe kwadraty, bez względu na liczbę graczy. Wydaje mi się, że lepiej jest grać w ten sposób przez kabelek, aby konkurent nie mógł zaglądać przez ramię.

Szata graficzna jest przeciętna. Przypomina mi RPG sprzed 7 lat, gdy na Amidze królował EYE OF THE BEHOLDER. Równie przeciętna jest oprawa dźwiękowa. Według mnie autorzy nie wysilili się zbytnio, bo nie ma takiej potrzeby rynkowej. Konkurencja dawno zajęła się oprogramowaniem innych platform i nowe gry na Amigę przestały się praktycznie pojawiać.

Wicik

Apctcp

AMIGA 1200, 2 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR – NIEZNANY **CENA: –ºº**

OCENA: 4/10











MIKI

Polacy powoli przestają produkować i wydawać nowe gry na Amigę. Świadczą o tym statystyki i pogarszająca się rentowność sprzedaży nowości. Nawet rzeszowski potentat L.K.AVALON przycichł po serii dość miernych produkcji. Najlepszym potwierdzeniem tego stanu rzeczy jest fakt wydania najnowszej gry autorstwa EAGLE SOFTWARE przez MARKSOFT. Dla przypomnienia podam, że wszystkie produkty firmowane przez ES wydawał dotychczas L.K.AVALON. Wniosek nasuwa się taki – albo nikt na Amidze nie zrobi już interesu, albo nowe produkcje są tak mizerne, że szkoda forsy na ich wydawanie.





Wróćmy do super nowości polskiego rynku zatytułowanej MIKI. Na pierwszy rzut oka wydawało mi się, że mam do czynienia z próbą podrobienia disneyowskich kreskówek, lecz już po kilku sekundach okazało się, że jestem w błędzie, bowiem bohaterem gry jest myszka odziana w ubranko krasnoludka lub Świętego Mikołaja (ciężko na sto procent stwierdzić z czym mamy do czynienia).

Z legendy, zawartej w najcieńszej na świecie instrukcji, dowiedziałem się, że tytułowy bohater MIKI jest skąpcem łasym na mamonę, który w młodości po trupach doszedł do wielkiej kabzy. Po kilku latach znudziło mu się takie życie, więc postanowił spędzić resztę swych dni przed telewizorem, oglądając brazylijskie seriale. Filmy okazały się jeszcze gorsze od ciemnych interesów, dlatego Miki postanowił zejść do podziemi w poszukiwaniu przygód. Miał pecha, ponieważ jedyne drzwi prowadzące do wyjścia zatrzasnęły się za nim na amen. Pozostało mu tylko iść przed siebie i szukać wyjścia... Zgodzicie się ze mną, że bardziej dennej i durnej legendy nikt nie mógł wymyślić! Mało tego – napisano ją tak kiepską polszczyzną, że aż boli głowa! Na szczęście sama gra jest o niebo lepsza od legendy, instrukcji i okładki, które zniechęcają klienta przed ewentualnym zakupem gry już na samym początku!





MIKI jako platformówka składa się z czterech światów podzielonych na trzy poziomy o zwiększającej się skali trudności. Przejście do następnego poziomu następuje po znalezieniu klucza i otwarciu nim wrót. Jednak aby tego dokonać, trzeba się nieźle napocić. Życie utrudniają setki upierdliwych i obrzydliwych stworków. Plansze zaś uatrakcyjniono wystającymi z ziemi kolcami. Po zbliżeniu z taką maszkarą lub kolcami tracisz jeden punkcik cennej energii. Gdy stan energii opadnie do zera, „przekręcasz się" bezpowrotnie. Na kolce nie ma rady – trzeba je omijać lub przeskakiwać. Jest za to sposób na stworki! Można je wysłać do wszystkich diabłów na dwa sposoby. Pierwszy polega na wpakowaniu delikwentowi ołowianej kulki prosto w paszczę, zaś drugi na naskoczeniu mu na czerep. W obydwu przypadkach potrzebujesz amunicji lub specjalnych butów. Ilość amunicji maleje po wystrzeleniu, co jest oczywiste, a buty zabezpieczają twoje nogi tylko przez kilkanaście sekund (do czasu, aż znajdziesz nowe, betonowe).

W MIKIM wskazane jest zbierać jak najwięcej, ponieważ wszystko się przydaje. Bardzo ważne jest również liczenie się z każdą sekundą upływającego czasu. Nie możesz zbyt długo się zastanawiać, kombinować i dłubać w nosie, bo momentalnie zakończysz grę. Zwracam na to uwagę z prostego powodu. Do dyspozycji masz zaledwie jedno życie!

Na koniec recenzji pozostawiam bardzo ciekawe spostrzeżenie wynikające z kilkuletnich obserwacji polskich, amigowych platformówek. Otóż MIKI oparty został w olbrzymim stopniu na rozwiązaniach i kodzie z FOREST DUMP. Tak się naturalnie robi na całym świecie, lecz nie w przypadku platformówek, które i tak są do siebie bardzo podobne. Dla udokumentowania moich spostrzeżeń podam, że wszystkie sample występujące w MIKIM pochodzą z FD. Monety, które masz do zebrania oraz potworki i elementy, z których zbudowane są plansze, również pochodzą z wiadomego źródła. Pomimo to, MIKI nie jest grą słabą. W pewnym sensie jest nawet lepsza od swego wierzyciela, dzięki systemom teleportów, wartkiej akcji i systemowi narastających trudności. Ciekawie prezentuje się szata graficzna z licznymi, kolorowymi tłami i detalami. Niestety, zupełnie zawodzi dźwięk, który składa się z zestawu znanych już sampli. Gracz, który nigdy się z nimi nie zetknął, nawet tego nie zauważy. Szkoda, że w trakcie gry nie przygrywa nam muzyczka, którą w każdej chwili można by wyłączyć. Dla zwolenników platformówek MIKI będzie dobrą produkcją jak na polskie realia i przeciętną w skali realiów światowych.

Wicik

Marksoft

AMIGA 500/1200, 2 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR – Marksoft **CENA: 29^{90}**

OCENA: 5/10

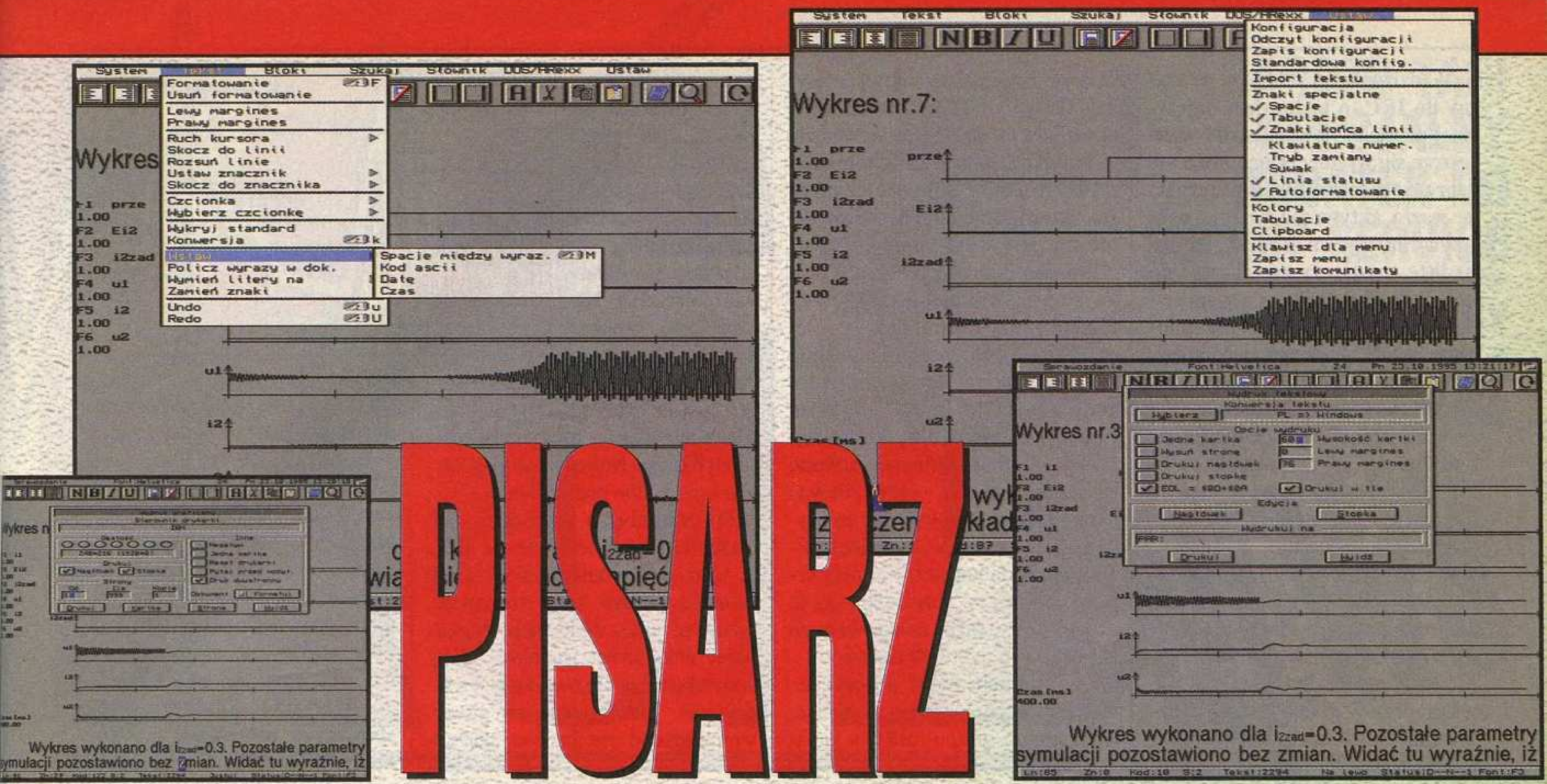
Potrzeba napisania tekstu, opracowania dokumentu, wykonania dużego i ładnego wydruku jest nie mniej ważna od potrzeby grania. Wielu użytkowników Amigi ma dylemat, jak go rozwiązać, z jakiego programu skorzystać? Wychodząc naprzeciw waszym potrzebom, zachęcam do lektury poświęconej najlepszemu, w pełni polskiemu edytorowi tekstu Pisarz.

Program Pisarz służy do napisania i wydrukowania dowolnego dokumentu tekstowego, włącznie z dołączoną grafiką. Umożliwia pracę z maksimum dziesięcioma różnymi dokumentami. Posiada bardzo dużo krojów czcionek, w tym fonty wektorowe i naturalnie polskie. Poza tym oferuje szereg funkcji edytorskich ułatwiających pisanie i obróbkę tekstu w postaci funkcji formatowania dokumentu (formatowanie zwykłe, justyfikacja, formatowanie automatyczne), funkcji blokowych (kopiowanie, wycinanie i wstawianie fragmentów tekstu), funkcji szukania i zamiany (operujące na całym dokumencie lub blokach). Zaimplementowany port Arexx–a umożliwia pisanie programów realizujących określone operacje na tekście np. dzielenie na szpalty, wykonanie spisu użytych wyrazów. Kolejnym udogodnieniem jest wyposażenie programu w słownik or-



QUICKSILVA nie jest bynajmniej określeniem na szybkie srebro, nie jest to również żaden jubilerski slang. To po prostu nazwa własna robota, będącego super szpiegiem i najlepszym agentem do zadań specjalnych, o jakim mógłby pomarzyć niejeden współczesny rząd. Tak się szczęśliwie składa, że niedawno wybuchła na rynku brytyjskim niezła afera związana z chorobą wściekłych krów. Niewiele ludzi na świecie ma pojęcie kto za tym stoi, za wyjątkiem kilku oficjeli z angielskiego rządu. Prawda jest taka, że całe zamieszanie spowodowali naukowcy, którzy do nawozów dodali zmielonego, sproszkowanego mózgu owczego, po którym nawet największy twardziel





PISARZ

tograficzny języka polskiego, który zawiera ponad 40.000 wyrazów. Ambitniejsi użytkownicy mają możliwość dopisywać nowe wyrazy i edytować już zawarte. Co ciekawe, można wykorzystywać aż 4 słowniki, niekoniecznie języka polskiego. Zawarcie uniwersalnego konwertera powoduje konwersję polskich znaków na najbardziej znane standardy Amigowskie i PeCetowe. W związku z tym dokumenty powstałe na PeCetowych lub innych Amigowskich edytorach tekstu dają się importować i eksportować bez konieczności poprawiania polskich liter. Wiąże się z tym sprytnie zrealizowany import grafiki, którą można umieścić w dowolnym miejscu w dokumencie. Autor pozostawił użytkownikowi wybór drukowania w postaci tekstu lub grafiki. Program charakteryzuje się bardzo łatwą obsługą, popartą obszerną, dobrze napisaną instrukcją. Instaluje się na twardym dysku. Jest idealny dla początkujących, jak i zaawansowanych. Podoba mi się w nim profesjonalne wykonanie, dostępne funkcje oraz przyjazne środowisko pracy. Dzięki skodowaniu go w asemblerze, działa bardzo szybko.

Ja też w pierwszej chwili myślałem, że mam przed sobą screeny z programu edukacyjnego a nie edytora tekstu – pozory mylą (Pegas Ass)

Bogdan Wiciński



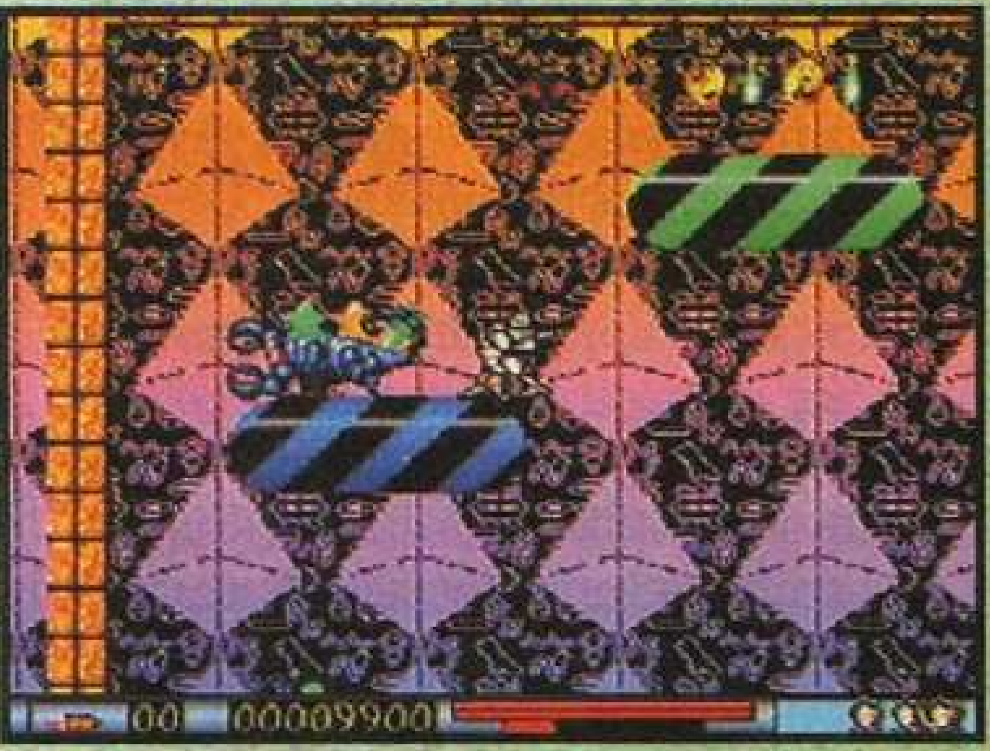
QUICKSILVA

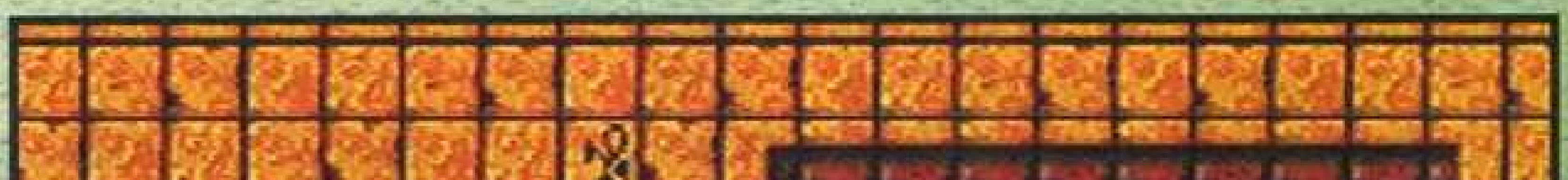
dostaje korby. Nieświadomi niczego rolnicy rozsypali nawóz po pastwiskach, aby rosła lepsza trawka i żeby krówki dawały lepsze mleczko. Krówki pożywiły się oczywiście skażoną trawką i oszalały, mało tego – dostały gąbczastego zwyrodnienia mózgu! Tego już za wiele, przyjacielu! Bierz w dłoń dżoja i rozpraw się ze złoczyńcami!

Na początku wcielisz się w postać robota o spolszczonym pseudonimie Szybkie Srebro. Szczerze powiedziawszy, przypomina on kaczkę dziwaczkę, ponieważ ma wykręcony, abstrakcyjny wygląd, prezentuje nieskoordynowane ruchy i możliwości. Ów stwór jest piekielnie dynamiczny, momentami aż za szybki, że nie sposób się połapać, gdzie akurat powędruje. Koleś skacze na takie wysokości, że aż kręci się w głowie, turla się po ziemi jak kuleczka, taranując przy okazji wszystko, co napotka na swojej drodze. To tyle w kwestii manualnej. Jazda na maksa rozpoczyna się dopiero po zostawieniu w sklepie worka miedziaków, za które nabywasz niezbędne wyposażenie. Wybór jest imponujący, jedynym ograniczeniem są zasoby finasowe, które w trakcie gry można, a nawet trzeba uzupełnić. Musisz zakupić przynajmniej amunicję do pukawki, która, jak to bywa, po wystrzeleniu całego magazynku staje się bezużyteczna. Szybkie Srebro oprócz strzelania wykonuje mnóstwo innych operacji szpiegowsko–terrorystycznych. Przełączanie czynności dokonuje się szeregiem klawiszy na klawiaturze, co jest wygodnym rozwiązaniem. QUICKSILVA odznacza się całkiem ładną i kolorową grafiką, może tylko trochę chaotyczną i nieprzemyślaną, która moim zdaniem idealnie pasuje do humorystycznej konwencji gry. Kolory mienią się jak dzianiny dresów u panów odzianych na sportowo, a udekorowanych złotem i laską u boku z płozą na głowie zamiast fryzury. Zupełnie nie rozumiem abstrakcyjnej oprawy dźwiękowej, której nie jest w stanie wytłumaczyć nawet gąbczaste zwyrodnienie mózgu.

W kategorii amigowskich platformówek QUICKSILVA nie wnosi do gatunku nic nowego, posiada przeciętną miodność, której nie rekompensuje nawet spora dawka humoru. Jak dla mnie, gra ta nie ma w sobie polotu i koncepcji, ale da się w nią pograć.

Wicik





Entractogenic Design
AMIGA 1200, 2 DYSKIETKI
DYSTRYBUTOR – NIEZNANY CENA: –
OCENA: 4/10

Aloha! Internet!

W dzisiejszym odcinku wracamy do IRC, o to bowiem najczęściej prosicie. Nowych stron www jeszcze się wystarczająco dużo nie zebrało, chociaż trzeba przyznać, że wasza aktywność na tym polu jest coraz większa. Aby załapać się na listę, wystarczy zamailować do nas swój adres http, a my sprawdzimy, czy nie zawiera przypadkiem treści, którymi narobilibyśmy sobie kłopotu, i skierujemy adresik na listę oczekujących.

Nasza strona www, znajdująca się tymczasowo (jako prowizorka może być tam na zawsze ;) pod adresem http://www.pmc.com.pl/~ssonline zmieniła zupełnie swój wygląd! Już pierwszego dnia odebraliśmy kilka listów z poparciem nowego projektu oraz kilka od osób zupełnie zdegustowanych. Możemy trzymać obie wersje, ale ważniejsza w końcu jest treść niż forma... chociaż, kto wie.

IRC

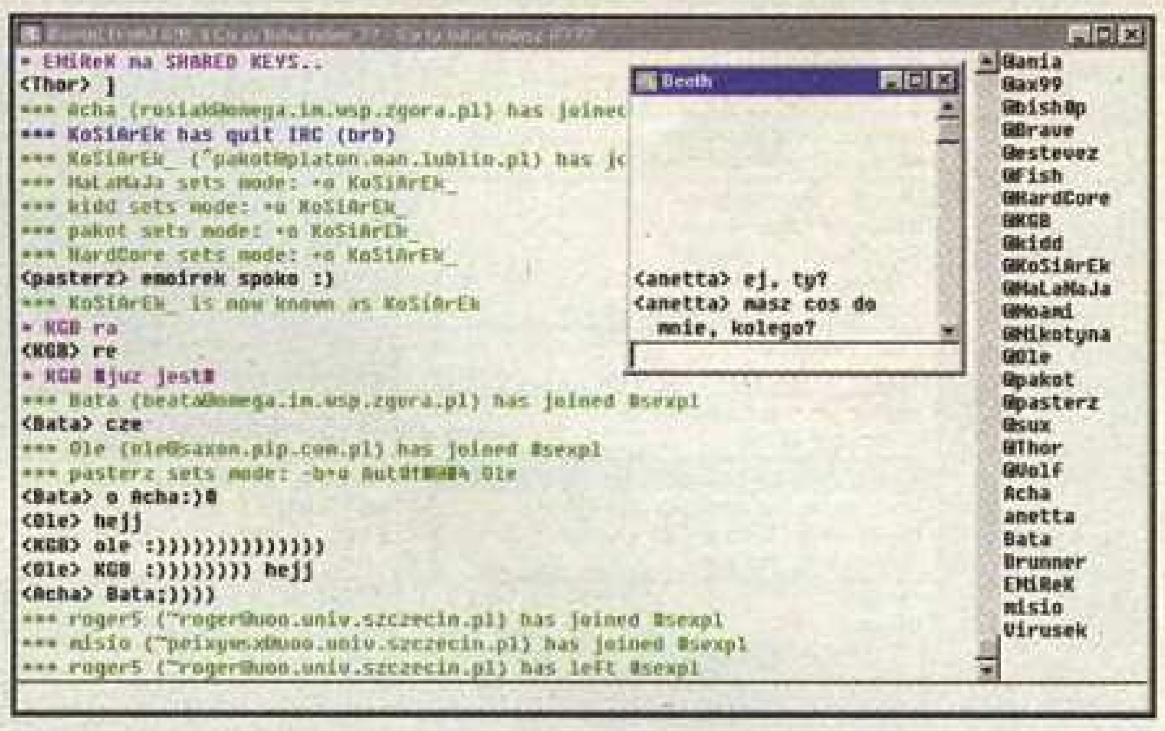
IRC, czyli International Relay Chat jest internetowym odpowiednikiem szalenie ostatnio popularnych „party–phone", z tą różnicą, że korzysta się z niego prawie za darmo :). Jeżeli ściągasz właśnie jakieś pliki i znudziło ci się surfowanie po webie, możesz bez kłopotu odpalić równolegle IRC–clienta i prawie wcale nie spowalniając transmisji rozmawiać sobie na jednym z tysięcy kanałów dyskusyjnych.

Skąd pobrać aplikację? Do niedawna istniał pewien rozdźwięk w kwestii zalecanych programów, ale ostatecznie monopol na platformie Windows uzyskał program pod tytułem mIRC. Można go ściągnąć spod adresu www.mirc.co.uk. Najnowsza wersja nosi numer 5.28. Jest to program bardzo zaawansowany; z jego pomocą można nie tylko gawędzić na kanałach, ale także śledzić innych użytkowników, przesyłać pliki i podglądać kartoteki użytkowników na niektórych serwerach.

Przy pierwszym uruchomieniu mIRC'a należy dokonać czynności konfiguracyjnych. Najważniejszy jest wybór serwera IRC, z którego będziesz korzystał. Na świecie jest kilkaset takich serwerów, przy czym ich fragmenty sieci, które obsługują, niezupełnie się pokrywają. Wprawdzie założenie było takie, że IRC jest jeden i można z niego korzystać podłączając się do dowolnego serwera, to jednak trzeba sobie zdawać sprawę, że na większości amerykańskich serwerów, np. sieci EF-Net, nie będą widoczne kanały typowo polskie. A jeżeli istnieją, to równolegle i mają zalogowanych zupełnie innych użytkowników.

Chcąc zatem hulać po świecie, najlepiej wybrać jeden z wpisanych już do setupu mIRC'a kanałów, np. bardzo popularny w Stanach irc.cris.com. Jeżeli natomiast chcesz skoncentrować się na naszej części Europy, to w zupełności wystarczy irc.kraków.pl czy też irc.mimuw.edu.pl. Na koniec warto jeszcze wpisać w okienko z napisem NICK swoją ksywę, pseudonim czy też kryptonim, pod którym chcesz występować na IRC'u.

Po wciśnięciu przycisku CONNECT nasza aplikacja będzie próbować przyłączyć się do wskazanego serwera. Może się to udać od razu, ale niekoniecznie. Zwykle popularne serwery są bardzo obciążone i jeżeli osiągnięty został limit liczby użytkowników, to nie zostaniesz przyjęty. Nie należy się jednak tym zrażać i spróbować upolować inny serwer albo ustawić mIRC'a w tryb ponawiania prób przyłączenia. Może jednak istnieć jeszcze jedna przeszkoda formalna w przyłączeniu, a mianowicie jeżeli istnieje już na tym serwerze człowiek z identycznym nickiem. W takim przypadku serwer daje ci paręnaście sekund na zmianę nicka, a jeżeli nie zdążysz, to odmawia połączenia. Nie może się bowiem zdarzyć, by dwie osoby nosiły tego samego nicka. Jeżeli jednak jesteś do swej xyvy bardzo przywiązany, to wymyśl jakąś modyfikację. Najprostsza to postawić kreskę albo podkreślenie.



Po przebrnięciu wszystkich tych trudności jesteś wreszcie na IRC. A wraz z tobą kilka tysięcy osób. Możecie między sobą rozmawiać, przesyłać pliki, robić sobie grzeczności albo nawet trudności. Żeby wszystko to się nie pomieszało, a ludzie nie włazili sobie na głowy, wprowadzono mechanizm porządkujący – kanały. Nie będąc w kanale możesz jedynie wywołać użytkownika o znanej ci xyvie (komenda /query nick), ale poza tym nie dochodzą do ciebie żadne oznaki życia. Trzeba więc włączyć się do jakiegoś kanału, gdzie właśnie trwa dyskusja. Jeżeli znasz nazwę, możesz od razu wydać komendę /join #kanal i możliwe, że znajdziesz się na wybranym kanale. O wyjątkach później. Jeżeli natomiast nie masz umówionego spotkania lub nie znasz jeszcze nikogo z IRC, to wysil wyobraźnię i spróbuj połączyć się np. z kanałami #polska, #poland, #matura, #amiga, #anime, #geography czy choćby #psychokillers. Nazwa każdego kanału zaczyna się znakiem hash (#), natomiast wchodzisz na kanał komendą /join. Każda z komend IRC poprzedzona jest znakiem slash (/).

Załóżmy, że jesteś już na kanale. Widzisz go w postaci nowego okienka, które z prawej strony ma wąską listę nicków będących na kanale (w tym i twój), a w lewej części przesuwają się, wolniej lub szybciej, linijki tekstu. To tysiące ludzi jednocześnie wali w klawiatury wypisując różne złote myśli, brednie i inwektywy, i jednocześnie wszyscy to widzą. Oczywiście pogrupowane jest to w kanały, w przeciwnym razie można by oszaleć w przeciągu kwadransa. Ale twoja aktywność nie jest niczym ograniczona – możesz jednocześnie otworzyć tyle okien z różnymi kanałami, ile tylko wytrzyma twoje Windows. Jeżeli jesteś cierpliwy, napisz /list, a po dłuższej chwili ujrzysz listę wszystkich kanałów otwartych na danym IRC–serwerze, wraz z informacją ilu jest w każdym z nich userów.

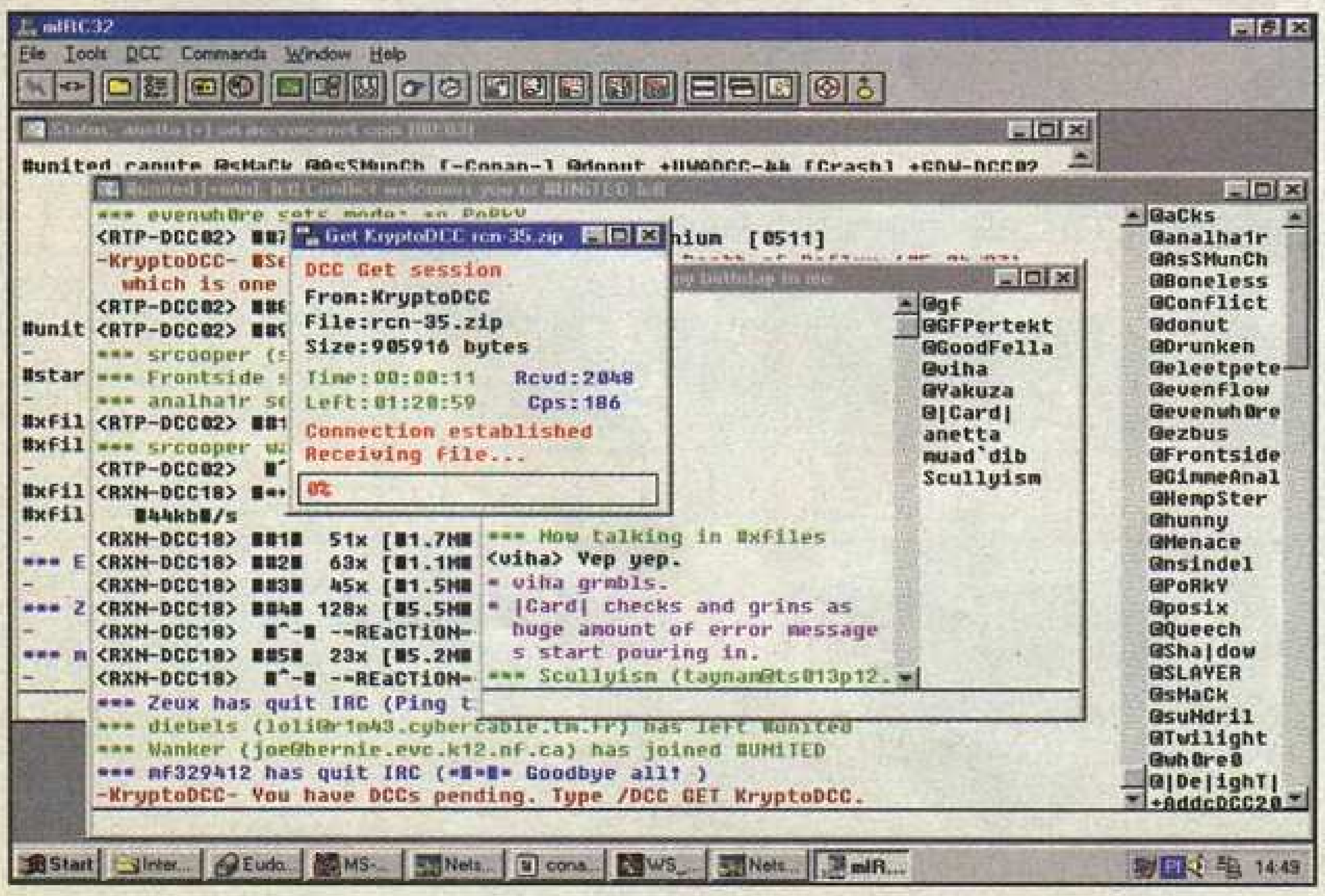
Będąc na IRC'u jesteś wolny jak taczanka na stepie i możesz swobodnie nawiązywać interakcję. Wszystko, co napiszesz w linii komendy kanału, pojawi się w głównym oknie i przeczytają to wszyscy zalogowani na kanał userzy. Możesz również wydawać komendy, np. przyłączać się do kolejnych kanałów (/join), sprawdzać tożsamość użytkowników (/whois), wysyłać prywatne wiadomości (/msg), przesyłać pliki (/dcc send) itp.

Gdzie są ludzie, tam wytwarza się środowisko, które ma swój język i zasady. Ma też swoich przywódców. Takimi prowodyrami są operatorzy kanałów, oznaczeni znaczkiem at (@) przy nicku. Bądź ostrożny, gdyż mogą oni wyrzucić cię z kanału i już nigdy na niego nie wpuścić, jeśli zachowasz się niegrzecznie lub lamersko. Możesz się też nie spodobać – na niektórych fanatycznych kanałach jak #polska wystarczy mieć brzydkiego nicka, żeby przyczepiło się do ciebie jakieś indywiduum dbające o czystość klasową. Ale ty też możesz mieć swój kanał i być jego operatorem – wystarczy, że spróbujesz wejść na nie istniejący kanał, a właśnie zostanie on dla ciebie otworzony, a ty zostaniesz jego operatorem. Spróbuj na podpuchę założyć kanał np. #games4free!, a zobaczysz ilu ciekawskich zajrzy tam wejdzie ;).

Szybko zaobserwujesz, że istnieją kanały, na które nie można wejść z uwagi na typ invite–only albo założone hasło. Być może nauczysz się nawet stawiać boty, co jest tępione przez administratorów serwerów, ale bardzo ekscytujące i ciekawe. Bot to program (lamerzy piszą „robot"), który siedzi sobie na kanale jako użytkownik i rozmawia w najlepsze! Tak naprawdę wykonuje po prostu serię komend w pętli, jak każdy program, i wysyła tym samym stworzone wcześniej komunikaty, rozpoznaje znajomych i wrogów itp. – zależy to od inwencji jego twórcy.

O IRC można pisać długo i dużo, ale jeszcze lepiej jest być tam samemu. Pamiętaj, że to pożeracz czasu i pieniędzy za telefon. Może być też przyczyną groźnych chorób społecznych, np. alienacji i schizofrenii. Tak więc wszystko z umiarem.

Miguel (mgoleb@okwf.fuw.edu.pl)



KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Oj, boli, boli!

Sporo zamieszania powstało wokół materiałów i opisów EXCLUSIVE, które od zeszłego miesiąca sygnowane są u nas taką właśnie etykietką. Większość z was docenia i pochwala ten krok, natomiast są i głosy, które zarzucają nam samochwalstwo.

Sprawę trzeba zatem jeszcze raz wyjaśnić. Ekskluzywne materiały nie są żadną fanaberią ani snobizmem. Taką praktykę stosują media na całym świecie, a od pewnego już czasu zaczyna się to ujawniać także i w Polsce. Niejedna gazeta, rozgłośnia radiowa czy stacja telewizyjna regularnie serwuje wywiady, informacje i zapowiedzi, na które ma wyłączność.

Nie jest łatwo uzyskać taki materiał; zwykle dostają go czasopisma najlepsze i największe. Dla producenta sprawa jest także bardzo ważna. Do momentu wydania gry, czyli przekazania jej do sklepów, wszystkie informacje są tajemnicą handlową i stanowią własność tegoż producenta. Jeżeli decyduje się on udostępnić przedpremierowo grę do opisu wybranej gazecie, zwykle oczekuje czegoś w zamian. Takim gestem z naszej strony jest umieszczenie etykietki EXCLUSIVE, która zwraca na siebie uwagę i wyróżnia grę spośród innych w danym numerze. Nie ma natomiast mowy o jakimkolwiek wpływaniu na ocenę! Inna sprawa, że staramy się o wyłączność na te najlepsze tytuły, bo w przeciwnym razie robiłby się z tego kabaret.



rys. Tomasz Bieńkowski

W czerwcowym numerze mamy na wyłączność cztery recenzje bardzo poważnych gatunkowo gier: wyścigów CARMAGEDDON, oczekiwanego od dawna DUNGEON KEEPER, poważnego RPG – BETRAYAL IN ANTARA i trzeciej części UFO, czyli X–COM: APOCALYPSE. Te gry będą na rynku już w połowie czerwca, czyli dokładnie w porę! Poza tym uzyskaliśmy materiały na temat dwóch gier w przygotowaniu – BROKEN SWORD 2 firmy REVOLUTION oraz KSIĄŻĘ I TCHÓRZ firmy METROPOLIS. Udało nam się również przeprowadzić wywiad z SSG, twórcami gry WARLORDS 3.

• • •

To wszystko znajdziecie w numerze, o ile jeszcze nie znaleźliście. Teraz natomiast zupełnie z innej beczki.

Idą czasy zbrojenia się w sprzęt. Ledwo się człowiek dochrapał Pentiuma, a tu już tytuły w prasie krzyczą o MMX i akceleratorach graficznych VooDoo. Co się dzieje? Czy naprawdę trzeba ciągle ładować w sprzęt? Chyba tak, chociaż na pewno z zakupami wszelkich nowości trzeba się trochę wstrzymać, bo po kilku tygodniach ceny znacznie spadają. No a przez ten czas musi wystarczyć to co jest.

W naszych klepsydrach podajemy informacje o minimalnych wymaganiach, zgodną z tym, co podają wydawcy. Ale wszyscy dobrze wiedzą, że nawet jeśli gra odpali się na przykładowym 486, to w żaden sposób grać się w nią nie da. Obraz skacze, dźwięk się wali, a zamiast animacji mamy obrazkowy komiks.

Bogu dzięki są jeszcze na tym świecie zdolni programiści, którzy potrafią wycisnąć trochę mocy z 486. W końcu to potężny procesor, nawet nasza redakcyjna sieć korzysta z serwera na takim procesorze! Dobrze napisany program to połowa sukcesu. A źle napisany – klęska nawet na rakiecie typu Pentium 166. Dla porównania, zestawmy DUKE NUKEM 3D z niedawno wydanymi BLOOD i REDNECK RAMPAGE. Gry są dość podobne, można nawet pokusić się o stwierdzenie, że są DUKE'owate. Jednak BLOOD wymaga 16 MB RAM, w odróżnieniu od ośmiu wymaganych przez DN3D. REDNECK RAMPAGE z kolei odpali się na 8 MB RAM, ale za nic nie osiągnie płynności DUKE'a na tym samym sprzęcie. Wniosek może być tylko jeden – mają gorsze engine'y. Czy to znaczy, że nie należy w nie grać...? No właśnie, koło się zamyka. Mamusiu, ja chcę grać!!!

Hunter

W NUMERZE



PRZECIEKI

Gulash zapowiedział odpoczynek od rubryki korespondencyjnej, a ponieważ i tak ostatnio przeglądałem wasze listy, przypadła mi sympatyczna rola tymczasowego przejęcia PRZECIEKÓW. Listów przychodzi mnóstwo, jednak na wiele nie mogę udzielić odpowiedzi. Pytacie notorycznie, jaki sprzęt opłaca się kupić albo jakie gry są na daną konsolę lub o ciosy do starych mordobić. Tego typu informacje wypełniają łamy numerów SS od wielu miesięcy, pozostaje pogrążyć się w lekturze. Groźby w stylu: „Lepiej wydrukujcie mój list, bo powiadomię Towarzystwo Opieki nad Zwierzętami, że maltretujecie myszy komputerowe" albo „lepiej wydrukujcie mój list, bo wiem coś o waszym składowisku odpadów radioaktywnych w redakcyjnej piwnicy!" z reguły ignorujemy, choć dzisiaj jest jeden wyjątek.

Listy z superami są prawdziwą rzadkością i tu też leżą przyczyny niedostatecznej, zdaniem wielu z was, ilości humoru w ostatnich numerach. Poza tym ileż można się śmiać z tego samego :)

Wszystkich, których żony albo matki chcą wypisać z rodziny za notoryczne uprawianie rozpusty komputerowej zapewniam, że rodzina rzadko przydaje się do odnoszenia zwycięstw w gierkowych potyczkach.

Chciałbym przy okazji wyrazić dozgonną wdzięczność tym fanom Aerosmith besztającym Gulasha, a przysyłającym swe listy na papierze toaletowym, że nie wykorzystali zużytej wersji tego produktu, czym zapewnili mi minimum komfortu przy sortowaniu korespondencji. Własnoręczną wypowiedź samego Gulasha w tej sprawie zamieszczamy obok.

Decybeliusz

SYSTEM OCEN

1/10 – unikaj za wszelką cenę
2/10 – za darmochę można obejrzeć
3/10 – można raz zagrać
4/10 – może się nawet komuś spodobać; dobra tylko jeśli tania
5/10 – normalna gra, nadaje się do pogrania
6/10 – ma swój urok, fachowa robota
7/10 – bardzo fajna gierka, można dłużej pograć
8/10 – super; prawdziwa perełka, warta swej ceny
9/10 – rewelacja; gra roku
10/10 – absolutny megahit

Cześć Gulash and reszta redakcji! Jaką minimalną konfigurację przewidujecie na rok 1998 w kategorii PC? AREK, Radziechowy

Wraz z wkroczeniem Windows'95 skończyły się 486, minimum zapewniające jako taką pracę to Pentium 100 i 16 MB RAM. Jednak odpalenie którejkolwiek z nowszych gier w wysokiej rozdzielczości spowoduje niemiłe rozczarowanie, bo animacja będzie skakać. Na pewno dołożenie RAM usprawni działanie, gdyż minimalizuje współpracę systemu z dyskiem (gra ładuje się do pamięci). Jaka będzie minimalna konfiguracja za rok, będziemy mogli odpowiedzieć po rozmowach z producentami na targach E3. Jednak już dzisiaj wiadomo, że będzie to jedna z możliwości – albo Pentium 200 MMX, albo dowolne Pentium z akceleratorem graficznym 3Dfx. Szaleństwo sprzętowe trwa i maximum wymagań błyskawicznie staje się minimum, co dla polskich graczy jest prawdziwym utrapieniem. Producenci niestety nie starają się optymalizować potrzeb gier do przyjętego standardu – średniego procesora, tylko konsekwentnie oferują programy wymagające superszybkich i superpojemnych komputerów. Jest to sztucznie napędzany postęp techniczny, gdyż zamiast spróbować wycisnąć ile się da z już istniejącego sprzętu, wymyśla się szybsze jego wersje, bo tak jest wygodniej. Gdyby raz zrobili porządnego PeCeta z systemem operacyjnym, tak jak kiedyś Amigę, nie było by żadnych problemów.

• • •

Po co mam znosić (chyba nie tylko ja) tę głupią mangę? Przecież SS to pismo o grach, a nie o głupio narysowanych babach z gołymi cyckami latających na ekranie telewizora. GRZEGORZ, Lublin

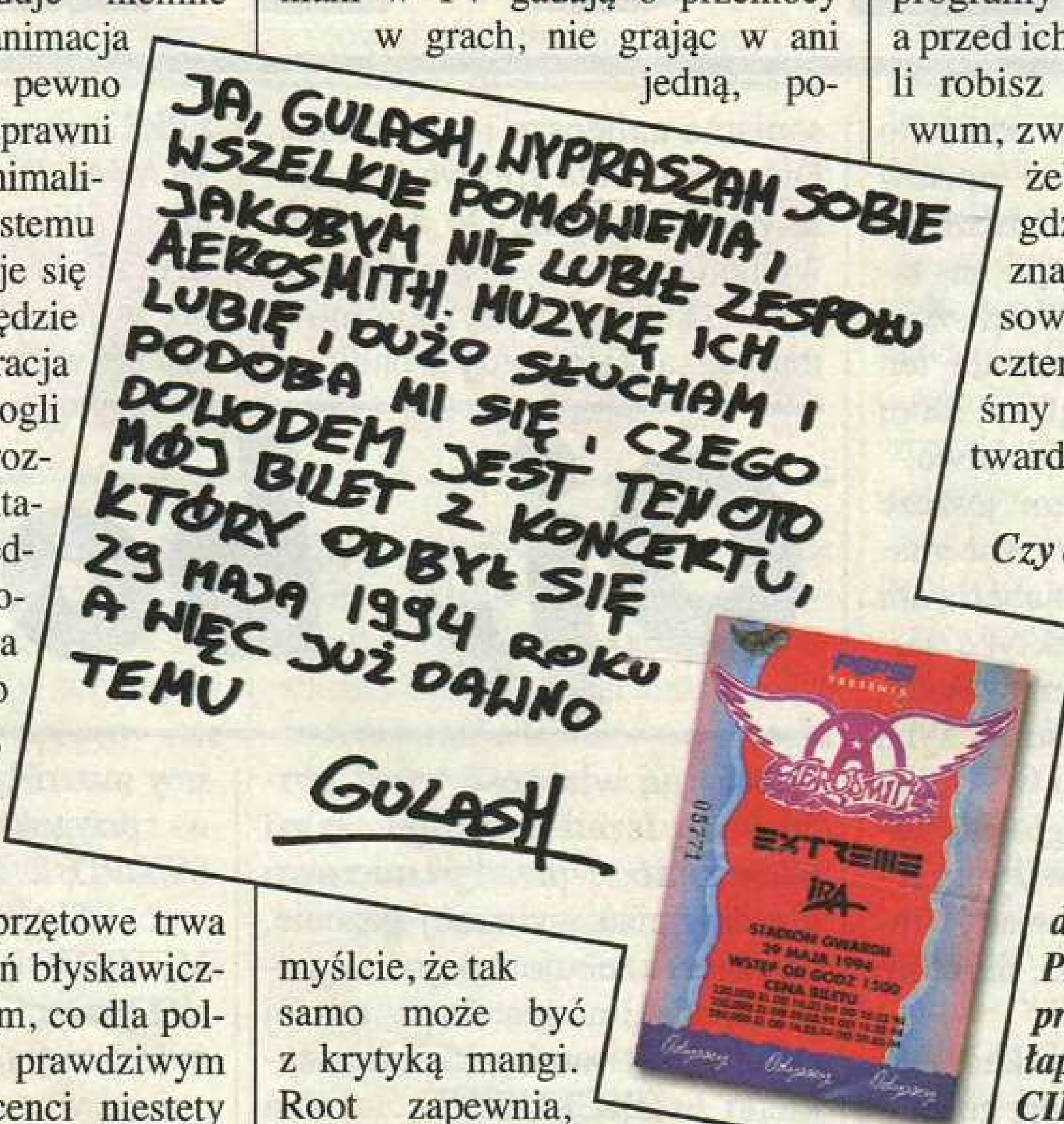
Najwyraźniej chcesz znieść coś, co jest nie do zniesienia.

• • •

Manga sucks! Czy to disco polo wśród kreskówek musi zajmować aż tyle miejsca? Rozumiem, że kretynizmy w rodzaju „Czarodziejki z księżyca" mogą bawić co bardziej odmóżdżoną dzieciarnię, ale czy te wielkookie potworki (jakiś japoński kompleks?) muszą się przewijać tak często? Czy Gulash ma jakieś problemy z klatką piersiową? Motyw klaty owłosionej lub nie, pojawia się w jego odpowiedziach dość często. ALBERT, Gdańsk

Prawdziwa manga, jak zapewniają znawcy, to nie „Czarodziejka..." czy „Tygrysia maska", tak samo jak wartościowa kinematografia to nie Hollywood. Manga jest japońską kulturą komiksu oraz animacji i niesie głębokie treści (nawet eschatologiczne). Japończycy nie czytają książek – oglądają komiksy. Nie oglądają filmów z aktorami, tylko anime. Słyszałeś o Drugiej Japonii?

Jeśli denerwuje was, gdy wapniaki w TV gadają o przemocy w grach, nie grając w ani jedną, pomyślcie, że tak samo może być z krytyką mangi. Root zapewnia, że najwybitniejsze dzieła tego gatunku są trudno dostępne, a polskie stacje telewizyjne karmią widzów archiwaliami.



(Zdecydowaliśmy się zamieścić fragmenty tych listów, gdyż wśród waszych opinii przeważają na temat mangi sądy skrajne – od nienawiści po uwielbienie, a w zeszłym miesiącu sporo było tego drugiego.

Problemy Gulasha z klatką piersiową sprowadzają się natomiast do zbyt częstych kontaktów z grami, które pozbawiają owłosienia.)

• • •

Czy można podłączyć PSXa do PeCetowego monitora? ŚLIMAK, Gliwice

Nie, chyba, że masz zamontowany w PeCecie tuner TV (opis w SS'46).

• • •

Na czym polega technologia DVD i kiedy pojawi się w Polsce? MAREK, Sopot

DVD to nowy standard zapisu danych na kompakcie, wyglądającym niemal identycznie jak zwykły. Pojedynczy krążek mieści 16 GB danych. W Polsce czytniki takie dopiero wchodzą do sprzedaży i przez długi czas ze względu na swą cenę nie będą trafiać do prywatnych użytkowników. Nie trzeba się jednak martwić, gdyż w najbliższym czasie nie będzie do nich programów. Najbliższe, zapowiadane gry to reedycja PANDORA DIRECTIVE oraz SPYCRAFT.

• • •

Czy w skompresowanych danych można tak samo znaleźć wirusa, jak w nieskompresowanych? PAWEŁ, Szczecin

Wirus skompresowany jest nieaktywny, więc nie musisz się go bać, groźny staje się po zdekompresowaniu. Prosta rada – sprawdzaj zawsze podejrzane programy po rozpakowaniu, a przed ich uruchomieniem. Jeżeli robisz sobie domowe archiwum, zwróć szczególną uwagę, żeby nie zarchiwizować gdzieś wirusa, my nie raz znajdowaliśmy skompresowane wirusy sprzed czterech lat i nie wiedzieliśmy skąd się wzięły na twardych dyskach.

• • •

Czy dostajecie (jako recenzenci SS) za darmo? KAMIL, Kokotów

Raczej tak, ale w miarę starzenia się może to ulec zmianie.

• • •

Jaka jest różnica między Pentium a Pentium PRO? Czy to prawda, że przez Internet można nałapać wirusów? WOJCIECH

Zastosowanie technologii PRO jest w pełni profesjonalne, sprowadza się do platform wieloprocesorowych Windows NT UNIX, sieci, serwerów itp. Nie trafi pod strzechy i nie jest rozbudowaną wersją zwykłego Pentium. Natomiast jest nią MMX. Jeśli chodzi o wirusy, to możesz nałapać ich dowolną ilość, ale tylko wtedy, gdy przez Internet ściągasz pliki.

• • •

Gulash! Błagam o ciosy do „Super Street Fighter 2 The New Challengers". CHOMIK, Będzin

Kurczę, Gulka nie ma w pobliżu, mieliśmy nie odpowiadać na takie listy, nie wiem o co chodzi z tymi ciosami, ale spróbuję coś poradzić, sięgając do uniwersalnego kompendium wiedzy ulicznej Felka Kocanka: blacha w ryło (góra), bykiem w śmietnik (centralnie), z kujawiaka w podwozie (dół), flachą przez facjatę (góra) z glana (dowolnie), tulipanem po organizmie (pośrednio – lewo lub prawo).

Ostatnio dosyć ostro pogrywam w DIABLO w Internecie, ale mam pewien problem. Często zdarza się, że podczas grania, nagle pojawia się na dłużej klepsydra. Kiedy znika, zostaję z powrotem wyrzucony do głównego menu (tego z kanałem). Jest to bardzo wnerwiające, bo nie można sobie dłużej pograć. Jaka może być tego przyczyna (gierka jest oryginalna)? MICHAŁ, Warszawa

Przyczyną może być słabej jakości modem, zbyt wolny, lub słabe połączenie z centralą.

● ● ●

Czemu wasze koszulki nie mogą mieć rysunku także z tyłu? MR. BOGI, Chorzów

W zasadzie mogą, ale jak owinięty szalikiem „Ruchu" rozepniesz katanę, to i tak nie będzie widać.

● ● ●

Co to jest animacja tworzona w czasie rzeczywistym i czym różni się od normalnej? BIGOS-JOHNY-BALBOA, Rzeszów

Tradycyjna animacja to np. intro do gry, która została wcześniej stworzona (wyrenderowana) na mocnym sprzęcie typu stacja graficzna, a potem jest wyświetlana na ekranie klatka po klatce, jak film animowany. Podobnie tworzone są np. animacje postaci w wielu grach, gdzie przygotowano wcześniej określone klatki animacji (tak jak we wszystkich grach przygodowych i platformówkach).

Natomiast animacja generowana w czasie rzeczywistym dotyczy głównie gier 3D. Występujące w nich obiekty są trójwymiarowymi modelami, pokrytymi teksturami i mogącymi się poruszać po zadanych ścieżkach. To co widzisz na ekranie jest liczone przez procesor właśnie w czasie rzeczywistym i dlatego jeśli masz mocny komputer, to widzisz płynną animację. Np. w TOMB RAIDER skok trwa 5 sekund. Pentium policzy w tym czasie 100 klatek, a 486 – 30 klatek ruchu.

● ● ●

W związku z tym, że SS jest klejony, mam jedno pytanie. Czy będziecie nadal zamieszczać plakaty, bo coś mi się wydaje, że ciężko będzie je wyciągać. RADOSŁAW, Elbląg

Rzeczywiście ciężko, ale rozwiązanie przyjdzie z zupełnie nieoczekiwanej strony. Dotychczasowa technika umieszczania plakatów umarła śmiercią naturalną – wraz ze zszywaczami. Ale nie martwcie się! Nie możemy zdradzać zbyt wiele...

● ● ●

Czy Joseph grał w DIABLO w sieci? Spotkałem jednego o takim imieniu właśnie na Battle.net? Niestety, nie zdążyłem sprawdzić, czy to on, bo wpadłem do tzw. „Timeouta". L- ERNAC, Lublin

Joseph od dawna zamieszkuje internetowe DIABLO, tocząc nierówne boje nawet z nacjonalistami z USA. Występuje tam pod ksywą Lord_Joseph, co dodaje mu grozy i powagi. Wydaje się, że dopiero rachunki telefoniczne mogą go stamtąd eksmitować.

● ● ●

Po wypełnianiu ankiety poczułam pewien niedosyt. Stwierdziłam, że daje ona niepełny obraz mojej osobowości oraz przywiązania do Secret Service. Nie mogę puścić tego płazem – moja dusza stanowczo protestuje! Przyznam się bez bicia, że pierwszy SS kupiłam na widok wydrukowanego na okładce „X". Po lekturze dwóch stron, przez pół dnia chodziłam w lekkim szoku. A teraz może was zaskoczę, ale nie mam komputera, konsoli i w ogóle niczego, na czym mogłabym pograć. Rekompensuję to sobie grając u przyjaciół albo w pracy, kiedy tylko sprzęt jest wolny** (lepszy jest szybki – Dec.)**, a przy wyborze gier zawsze sugeruję się waszymi ocenami. Jestem więc jedną z niewielu zapalonych graczek, która nie ma własnego sprzętu. I także z tego powodu czytam wasze Service'owe strony i inne pisma komputerowe. Chcę bowiem kupić najlepszy z możliwych sprzęt, kiedy już będzie mnie na to stać. Tymczasem nurzam się w waszej atmosferce i z niecierpliwością czekam na kolejne numery pisma. Mam zamiar kupować je do końca świata. DANA X, Lublin

Dzięki, dzięki, tylko kto nas będzie kupował, jak ten ziemski padół przejdzie w nicość? Cóż, ankieta ze swej definicji nie służy wyeksponowaniu bogactwa osobowości. Jej celem jest sprowadzenie osobowości każdego czytelnika do kilkunastu priorytetów, którymi kieruje się przy wyborze SS. Zapewniam, że idea gry nie wymaga koniecznie komputera, nawet w CARMAGEDDON można grać mentalnie... nurzając się w atmosferce, w której i my siedzimy zanurzeni po uszy.

● ● ●

Jak to jest z liczbą klatek na konsolach? Kumpel twierdzi, że TV nie jest w stanie wyświetlić więcej niż 25 na PAL i 30 na NTSC. Odpowiedzcie, bo chodzi o zakład! REEF

W PAL można wyświetlić 50 fps, a w NTSC 60 fps – błagam, nie pytaj jak to możliwe. Pamiętam, że na ostatnich targach ECTS pewien nawiedzony programista z SEGA męczył mnie wykładem na ten temat przez 2 godziny. Mówił, że max dla pełnej klatki (full frame) to rzeczywiście 25 i 30, podczas gdy w konsolach używana jest technika, która daje dwukrotność – dzielenie sygnału na 2 tzw. Fields, dlatego możliwe jest 50 i 60 fps. Ręczę za to głowa :) Zresztą wystarczy porównać europejskie i japońskie wersje TEKKEN 2, SOUL EDGE, VF2 i inne...

● ● ●

Piszę ten list ponieważ niedawno kupiłem nowy komputer, czytam wasze pismo i nie mam co robić. Jak pewnie zauważyliście kupiłem sobie również drukarkę, z którą co prawda mam problem z polskimi literami, ale to przez to, że sformatowałem twardziela. Czy po sformatowaniu twardziela, może on chodzić wolniej? JACEK, Tychy

Po tego typu operacjach mogą dziać się różne rzeczy, zależy czym sformatowałeś i jakiego twardziela. Dysk może chodzić wolno, jeśli np. został potraktowany programem niskopoziomowym, nieprzystosowanym do formatowania rodzaju dysku, jaki posiadasz. Radzę skontaktować się z serwisem.

● ● ●

Przekonajcie moją Mamę, że gry na konsole nie wywołują agresji. MACIEJ, Wrocław

Droga Mamo, gry konsolowe nie są przyczyną agresji, która – jak mniemam – drzemie w pierwotnych instynktach ludzkich. Niektóre gry mogą jedynie stymulować tę już istniejącą, ale i zarazem rozładować (element bezkarnej wyżywki), chyba że ktoś notorycznie przegrywa. Specjaliści jednak nie rozstrzygnęli definitywnie tej kwestii. Ze swej strony pragnę zapewnić, że odpowiedni dobór tytułów (np. gry sportowe lub symulator pasienia owieczek albo karmienia ptaszków) wyeliminuje niebezpieczeństwo pobudzenia agresji w sercu Pani pociechy, bez zakazu kontaktu z konsolą.

● ● ●

I tym familijnym akcentem uszczelniamy czerwcowe przecieki. Dobranoc.

LIST MIESIĄCA

Siemanko. Mam do Was interes. Po dokładnym obejżenió i obmieżenió okazało się, rze w końcie nad szafom mam 1 m [kw.] niewykożystanej pżestżeni. nie wię jaki metrarz ma miejscę, gdzie obecnie znajdóje siem Wasza redakcja, ale hentnie wynajmem Wam ten teren (nad szafą – przyp. Dec.) Proponójem konkóręcyjnom cenem! TENCHI, chyba Katowice

PS. Przepraszam za nieliczne błędy ortograficzne.

Przy rozważaniu tej propozycji zaniepokoił nas fakt, że przestrzeń została wymierzona nie w takich metrach, jak potrzeba. Urzeczeni natomiast zostaliśmy znakomitym ujęciem specyfiki większości przychodzących do nas listów.

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych
TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-90)297165
fax: (0-22)7731982
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC

	Ceny w zł.
Franko	37,00
Gandalf	**38,00**
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '95 - dos	37,00
Liga Polska Manager '97 - win.	**48,00**
Megalomania	28,00
Polanie	**53,00**
Transport Tycoon	42,00
Ultimate Soccer Manager	**77,00**
Urban	34,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

Admiral Sea Battles	138,00
Age of Rifles	139,00
ATF Gold	**139.00**
Battlecrusier 3000 A.D.	127,00
Civilization II	**tel.**
Comanche 3.0	tel.
Command & Conquer GOLD	**tel.**
Command & Conquer: Red Alert	148,00
Darklight Conflict	139,00
Death Rally	139,00
Destruction Derby II	138,00
Diablo	147,00
Die Hard Trilogy	**tel.**
Discworld II	147,00
Dragon Lore II	139,00
Dzwonnik z Notre Dame	129,00
Fallen Haven	139,00
Fishing Fanatic	113,00
Flight Simulator 6.0 - Microsoft	191,00
Flying Corps	**147,00**
Fragile Allegiance	139,00
Gnome	**132,00**
Encyklop. Historii Świata - pl. - OPTIMUS	161,00
Heroes of Might and Magic II - wer.pol.	**146,00**
iM1a2 Abrams	139,00
Independence Day	tel.
Jet Fighter III	148,00
K.K.N.D	**139,00**
Katharsis	119,00
Longbow Gold	tel.
Lords of the Realm II	**139,00**
M.A.X.	147,00
Master of Orion II	**tel.**
M D K - wer.pol.	**139,00**
Mephisto Genius 2	142,00
Monster Truck Madness - Microsoft	113,00
Motor Racer	**tel.**
Nascar Racing II	139,00
NBA Live 97	139,00
Need for Speed II	**139.00**
Neverhood - Microsoft	**157,00**
Perfect Weapon	tel.
Phantasmagoria II	167,00
Polanie cd	87,00
Power F1	**138,00**
Privater II - Darkening	151,00
Rama	tel.
Ready and Alert	78,00
S.C.A.R.A.B	**139,00**
Settlers II - nowe misje	78,00
Smocze Historie	112,00
Steel Panthers II	**147,00**
Strife	129,00
Theme Hospital	**139,00**
Tomb Raider	138,00
Touche - wer.pol.	112,00
USNF 97	139,00
Wersal 1685 - wer. pol.	139,00
Wages of War	**132,00**
War Wind	**127,00**
Wreckin Crew	tel.

AMIGA

Franko	24,00
Funturatum	**39,00**
Ishar III	41,00
Legion	39,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Miki	**39,00**
Mistrz Polski '96	37,00
Rajd przez Polskę	30,00
Street Fighter II	**48,00**
Total Football	**48,00**
Watch Tower (AGA)	48,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
SEGA Saturn
NINTENDO Ultra 64
w formie wysłkowej
Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Ultra 64: Fifa 64, Pilot Wings, Star Wars Super Mario 64, Turok, Wave Racer

Sony Playstation
Adidas Power Soccer 2, Area 51, Battle Station, Black Down, **Contra**, Crash Bandicoot, **Dark Forces**, **Epidemic**, Excalibur, Exhumed, Extreme Games 2, Fifa '97, Grid Gun, **Hexen**, Kings Field, Legacy of Kain, Little Big Adventure, **Lost Viking** , Micro Machines 3, Mortal Kombat Trilogy, NBA Live '97, **Need for Speed 2**, NHL'97, Pandemonium, **Porsche Chall., Rebel Assault 2, Riot, Samuraj Shadow III**, **Soul Blade** ,Spider, **Suikodem**, Tekken 2, **The Crow,** Total NBA '97, **Tomb Raider**, Twisted Metal 2, Victory Boxing, **Warhammer**, X-Com (Ufo 2) i wiele innych ...

Sega Saturn
Alien Trilogy**, Amok**, Baku Baku, Bug, Clocword Knight 2, Command & Conquer, **Crusader no Remorse,** "D", Dark Savior, Daytona USA CCE, **Die Hard Arcade, Die Hard Trilogy,** Doom, Dragonheart, Exchumed, **Fifa '97,** Fighting Vipers, Guardian Hero, Gun Griffon, Loaded, **Manx TT**, Myst, **NHL '97**, Need for Speed, Nights, Panzer Dragon II, **Sonic 3D,** Soviet Strike, **Spot** goes to Hollywood, Street Fighter Alpha, **The Crow**, **Tomb Raider**, **Torico**, Ultimate Mortal Kombat 3, **Virtua Cop 2 + Gun**, **Virtua Fighter 2**, Virtua Racing, Wipeot, **World Wide Soccer '97**, Worms i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki..
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

FOR 1989 MAT

SERWIS ○ MODERNIZACJE ○ LEASING ○ RATY ○ SERWIS ○ MODERNIZACJE ○ LEASING ○ RATY ○ SERWIS ○ MODERNIZACJE ○ LEASING ○ RATY

KOMPUTERY

Obudowa **MINI TOWER**, klawiatura **WIN'95**, FDD 1.44 MB, płyta gł. **INTEL TRITON VX PCI, 8 MB RAM**, kontroler EIDE, monitor **SVGA COLOR 14"NI/LR**, grafika 1MB PCI **Trio64 V+**, centronics, 2 x RS 232, pamięć CACHE 256 KB

HDD	0	1000	1600	2100	3100
K5-P75 AMD	1334	1823	1961	2012	2248
K5-P90 AMD	1374	1863	2001	2052	2288
K5-P100 AMD	1447	1955	2074	2125	2361
K5-P133 AMD	1475	1983	2102	2153	2389
K5-P166 AMD	1684	2192	2311	2362	2598
Pentium 120	1554	2062	2181	2232	2468
Pentium 133	1665	2173	2292	2343	2579
Pentium 166	1989	2498	2616	2667	2903
Pentium 166 *MMX*	2204	2713	2831	2882	3118
Pentium 200	2147	2656	2774	2825	3061
Pentium 200 *MMX*	2914	3423	3541	3592	3827

Zmiany konfiguracji:

Pamięć RAM	
16 MB EDO	+131
32 MB EDO	+382
64 MB EDO	+913

Monitory	
Bez monitora	-553
COLOR 15"Daewoo	+277
COLOR 17"Bridge	+1 232

Oprogramowanie	
MS-DOS 6.22	+124
WIND. 3.11 PL WG	+202
WIND. 95 CD PL	+243

Zmiana płyty głównej	
Shuttle Hot-553 HX PCI 256C	+32
Soyo VX 512C	+71
Soyo HX 512C	+99
ASUS T2P4 HX 512C	+226

Karty Grafiki	
S3-Virge 3D 2/4 MB *Acer*	+119
Diamond 2000 3D 2/4MB	+205
TSENG ET-6000 2/4 MB	+122
MATROX Mystique 2MB SGRAM	+258

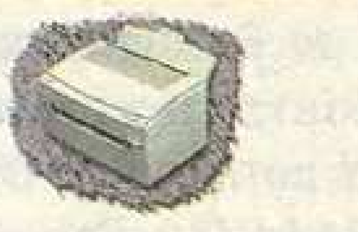
DRUKARKI

HEWLETT PACKARD



DJ 400C	572
DJ 690C	882
DJ 820Cxi	1 055
DJ 870Cxi	1 570
LJ 5L	1 243
LJ 6P	2 520
LJ 6MP	3 227

OKIDATA



ML 320 PL	1 090
ML 321 PL	1 130
ML 3320 PL	1 107
ML 3321 PL	1 297
Okipage 4W *(LED 600 dpi)*	823

Panasonic



KX-P1150 *(9 igiel)*	427
KX-P2130 *(24 igły)*	492
KX-P3696 *(9 igiel)*	1 105
KX-P6300 *(laser GDI 600 dpi)*	937
KX-P6500 *(laser 1200 dpi)*	1 069

Cennik podzespołów komputerowych (fragment oferty)

(wg cennika na dzień 06.05.97)

PŁYTY GŁÓWNE

Shuttle Hot-555,256C,VX	267
Shuttle Hot-553,256C,HX	299
Soyo VX **512C**	239
Soyo HX **512C**	368
ASUS T2P4, **512C**	498
Shuttle VX, 256C **ATX**	361

DYSKI TWARDE

1 GB Samsung	518
1.6 GB Samsung	638
2.1 GB Samsung	690
1.2 GB Seagate	587
1.6 GB Seagate	631
2.1 GB Seagate	704
2.5 GB Seagate	771
3.2 GB Seagate	932
1.2 GB Caviar	610
1.6 GB Caviar	673
2.0 GB Caviar	723
2.5 GB Caviar	805
3.2 GB Caviar	932
4 GB Caviar	1210

PAMIĘCI RAM

SIMM 4MB EDO	69
SIMM 8MB EDO	133
SIMM 16MB EDO	259
SIMM 32MB EDO	535

PROCESORY

K5-P75,AMD	115
K5-P90,AMD	155
K5-P100,AMD	230
K5-P133,AMD	259
K5-P166,AMD	472
PENTIUM 120	339
PENTIUM 133	452
PENTIUM 166	782
PENTIUM 166 MMX	1001
PENTIUM 200	943
PENTIUM 200 MMX	1783

MONITORY

MONO 14"	242
SVGA LR/NI 14" Mitsu	575
SVGA LR/NI 14" Bridge	621
SVGA LR/NI 15" Bridge	943
SVGA 17" 0.26 Bridge 1600x1280	1 829
SVGA LR/NI 14" Daewoo	608
SVGA LR/NI 15" Daewoo	857
SVGA 14" Philips 104B	759
SVGA 15" Philips 105B	1 150
SVGA 15" Philips 105A	1 359
SVGA 17"Philips 107A	2 720
SVGA 14" Samsung 3Ne	690
SVGA 15" Samsung 15GLi	1 286
SVGA 17" Samsung 17GLSi	2 519

Wszystkie ceny bez podatku VAT

KARTY GRAFIKI

S3-Trio64V+ PCI 1MB E-RAM	83
S3-Virge 3D PCI **ACER 2/4MB E-RAM**	204
S3-Virge 3D *DataExpert* 2/4 MB E-RAM	164
S3-Stealth 3D **2/4 MB E-RAM**	291
TSENG ET-6000 2/4 MB RAM	207
MATROX Mystique **OEM 2/4 MB SGRAM**	345
MATROX Mystique **2/4 MB SGRAM**	414
MATROX Mystique **4 MB SGRAM**	564

MULTIMEDIA

CD-ROM 8 SPEED Samsung	261
CD-ROM 12 SPEED Samsung	331
CD-ROM 8 SPEED Aztech	256
CD-ROM 10 SPEED Aztech	265
CD-ROM 8 SPEED Acer	304
CD-ROM 12 SPEED Acer	360
CD-ROM 8 SPEED Mitsumi	259
CD-ROM 12 SPEED Mitsumi	366
CD-Recorder 2/6 MITSUMI IDE	1 507
SOUND SHUTTLE 48 Plus	77
SOUND BLASTER 16 PnP	224
SOUND BLASTER 32 PnP	282
SOUND BLASTER AWE 64 PnP	564
GŁOŚNIKI ENCORE 201/25W	70
GŁOŚNIKI ENCORE 401/100W	96
GŁOŚNIKI ENCORE 120/120W	113
GŁOŚNIKI ENCORE 160/240W	130
GŁOŚNIKI SCREEN BEAT 5	32

WARSZAWA, ul. Bracka 4, tel./fax (022) 625 40 09, tel./fax (022) 625 70 12

ŁÓDŹ, ul. Piotrkowska 270 p. 904, tel./fax (042) 81 89 72, tel./fax (042) 84 54 03

LUBLIN, ul. T. Zana 38 a p.201, tel./fax (081) 525 81 11

POZNAŃ, ul. Piekary 17, tel./fax (061) 52 42 23

KIELCE, ul. Sienkiewicza 78, tel./fax (041) 66 27 37

RADOM, ul. Żeromskiego 18, tel./fax (048) 63 31 94

HURT Warszawa, ul. Jagiellońska 78, tel./fax (022) 614 53 19

Wszystkie znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli i są użyte w celach informacyjnych.

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

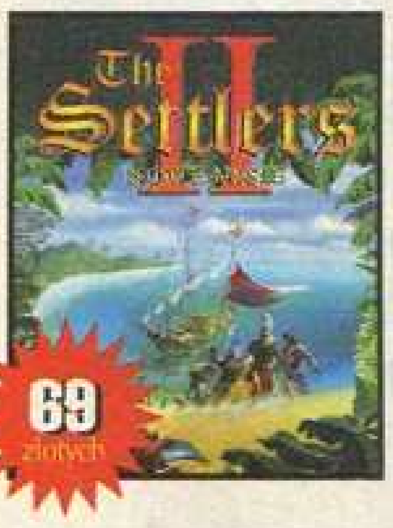
Super Promocja w czerwcu do każdej zakupionej gry - niespodzianka

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



SETTLERS II NOWE MISJE

Jest to nowy zestaw kampanii do nieśmiertelnego przeboju Settlers 2. Oprócz misji otrzymujemy edytor map, dzięki któremu możemy zaprojektować własne kampanie.



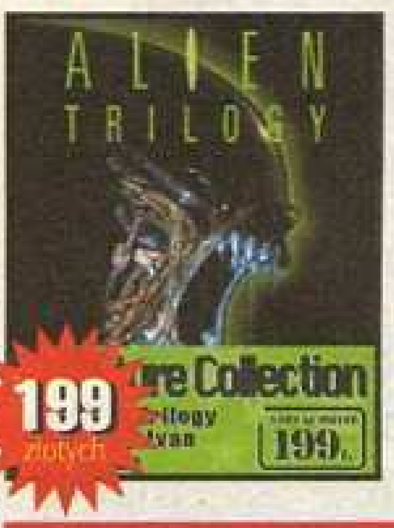
C&C RED ALERT COUTERSTRIKE

Długo oczekiwane szesnaście oryginalnych dodatkowych misji do C&C Red Alert, plus sto planszy dla trybu multiplayer. Oprócz misji otrzymujemy też kilka nowych jednostek



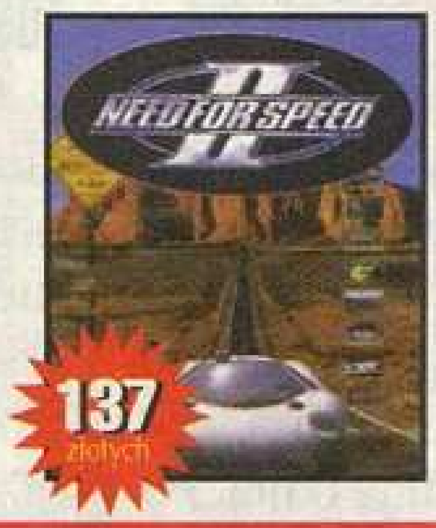
THEME HOSPITAL

Zaprojektuj, utrzymaj i zarządzaj wysoko wyspecjalizowanym kompleksem szpitalnym, starając się jak najefektywniej wykorzystać ograniczone zasoby i przemienić „chore na złote".



FUTURE COLLECTION PAK

Zestaw zawiera trzy pełnowartościowe gry (Alien Trilogy, Krazy Ivan, Albion) po promocyjnej cenie 199 zł. Kupując go oszczędzasz aż 225 zł - spiesz się liczba zestawów ograniczona!



NEED FOR SPEED 2

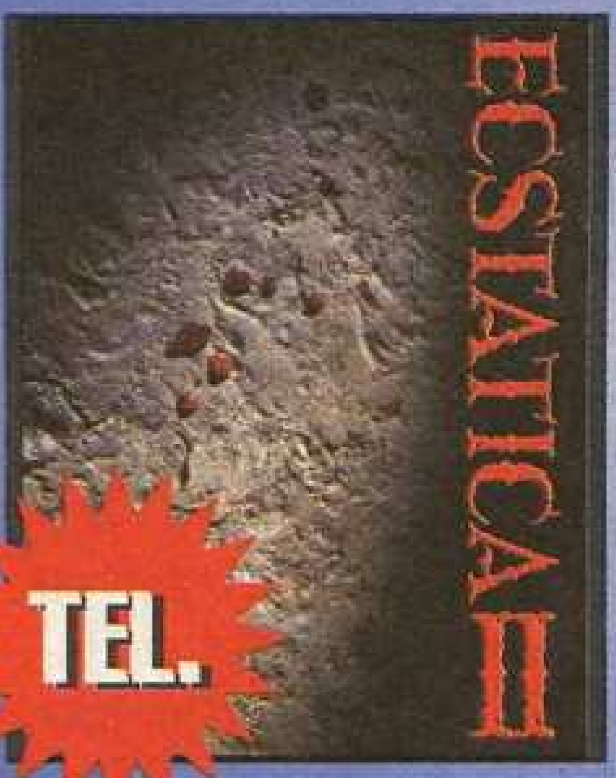
Druga część najlepszych wyścigów na PC-ta oferuje nam osiem nowych samochodów (w tym Ferrari F 50, Ford GT 90...), którymi będziemy się ścigać na kilku całkowicie nowych trasach. Gra oczywiście pracuje w wysokiej rozdzielczości.



MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest, mając do dyspozycji arsenał najnowocześniejszych broni, zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. **Gra jest całkowicie po polsku.**

Wirtualne Hity Miesiąca



Gra jest w całości po Polsku.

ECSTATICA II

Jedna z najlepszych gier ostatnich miesięcy, połączenie gatunków przygodówki, horroru i gry zręcznościowej. Ecstatica 2 to ponad tysiąc bajecznie kolorowych lokacji, w których napotkasz setki nieprzyjaźnie nastawionych stworów. Gra otrzymała znakomite oceny we wszystkich pismach branżowych.

ACE VENTURA

Wciel się w postać Ace Ventury, spieszącego na ratunek Zagrożonym zwierzętom. Zbadaj ponad 60 egzotycznych miejsc podczas fascynującej podróży. Gdzie jedziesz? Czeka na Ciebie Tundra na Alasce, tajemnicze kratery Wulkanii, bawarski zamek Phateusa Lardusa, podwodna łódź...

A co istotniejsze - będziesz flirtował z gorącymi panienkami w obcisłych ubrankach. W porządku! Gra jest przygotowana w całości po polsku.



W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

A.D. 2044 pl. Win 95	110 zł
C&C Red Alert	145 zł
Destruction Derby 2	129 zł
Diablo Win 95	145 zł
Dragon Lore 2	129 zł
Fifa 97	139 zł
Formula 1	Tel.
Flying Corps	139 zł
Heroes Might & Magic 2	145 zł
Jet Fighter III	149 zł
Katharsis	99 zł
KKND	139 zł
Lords of the Realms 2	138 zł
Lost Vikings II	Tel.
M.A.X.	129 zł
Ms Close Combat Win 95	109 zł
NBA 97	137 zł
Phantasmagoria II Win 95	169 zł
Polanie CD.	79 zł
Privateer II: The Darkening	150 zł
Smurfy pl.	110 zł
Steel Panthers II	160 zł
Syndicate Wars	121 zł
Tactical Collection Pak (3 gry)	199 zł
Tomb Raider	136 zł
Warcraft 2 Deluxe - Edition	175 zł
X-Wing vs Tie Fighter	Tel.
PROGRAMY EDUKACYJNE	
3D Atlas pl.	144 zł
DK: Encyklopedia przyrody pl.	169 zł
DK: Jak to działa? pl.	169 zł
Dyktando	95 zł
Encyklopedia kosmosu	99 zł
Euro + Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Ms Cinemania 97	139 zł
Ms Encarta 97	139 zł
Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	110 zł
Słownik Języka Polskiego PWN	135 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UFO GAMES

ul.Stanisławowska1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-25) 758-25-58
(8^{00}-13^{00} 21^{00}-23^{00})
tel. (0-25) 758-53-46 (18^{00}-21^{00})
tel. kom. 0-602 323-691

Sprzedaż wysyłkowa

Gier i konsol:

SONY PLAYSTATION 649,-

Ponad 150 tytułów w cenach 159-209,-

Nowości:

Area 51
Dark Forces
Disruptor
Exhument
Hexen
Need for Speed 2
Porsche challenge
Rage Racer
Rebel Assault 2
Soul Blade
Suikoden
The Crow

&

SEGA SATURN 849.-

Ponad 100 tytułów w cenach 139-209.-

Alien Trilogi
Command & Conquer
FIFA 97
NBA Live 97
NHL 97
Nights
Tomb Raider
Virtua Cop 2
Virtua Fighter 2
...i wiele innych!!!

&

NINTENDO 64 999,-

Mario 64
Pilot Wings 64
Star Wars
Turok
Wave Racer 64

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem. W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.

Szczegółowych informacji udzielamy telefonicznie

SZYBKA REALIZACJA
NAJNOWSZE TYTUŁY
ATRAKCYJNE RABATY
NAJNIŻSZE CENY!!!

help

Galina radzi zbłąkanym

Trzy miesiące temu myślałem – a tam, zwykłe literówki. Dwa miesiące – hm, może po prostu wypadek przy pracy?... Miesiąc temu – może jakaś mała epidemia? Ale teraz widzę, że powinienem postarać się ukręcić łeb hydrze jeszcze w kolebce. Otóż więc – uwaga, uwaga – to co teraz trzymacie w rękach to – zgodnie z tym co wielu z was pisze – nie jest wcale SECRET SERWICE, SEKRET SERWIS, SEKRET SEWIS albo nawet SIKRET SERVIS. To po prostu miesięcznik o nazwie SECRET SERVICE. Wiem, wiem, czepiam się (i tak większość z Was tytułuje nas poprawnie), ale jednak...

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

OPTIMUS BIS
IPS
MIRAGE
Y.D.P.
CD PROJEKT
LJ COMP
PWN
WSziP
EDGARD
WA PRO
TECHLAND
MARKSOFT
LK AVALON

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

CD - ROM's i INNE

ALBION
CD FACTORY
EXE

BIURO HANDLOWE
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123 pok. 32
tel. 022 863 70 44 - 47 w. 202
tel. 022 863 79 56
fax 022 863 79 56
tel. 0-90 22 78 24

SHAREWARE

Prowadzimy sprzedaż hurtową i detaliczną, także WYSYŁKOWĄ.
Poszukujemy odbiorców: hurtowych, sklepy, księgarnie.
WYSOKIE RABATY!

3 SKULLS OF THE TOLTECS

Jak upić sierżanta i zdobyć order Wolnego Meksyku?

Po przyjechaniu do fortu należy porozmawiać z sierżantem, potem z przedstawicielkami ligi Antyalkoholowej, a następnie wręczyć mundurowemu flaszkę. Następnie należy przejść do pomieszczenia z paniami i powiadomić je o tym, że sierżant spożywa alkohol. Panie w te pędy ruszą mu na pomoc, a ty będziesz mógł stać się szczęśliwym posiadaczem orderu Wolnego Meksyku (z korkociągiem).

CANNON FODDER

Jak zachować stan tej gry na Amidze? (Odpowiedź z listu Piotra Szczygła)

Gdy na ekranie pojawi się obrazek z zielonymi górami, naciśnij SAVE (w prawym górnym rogu), a pojawią się napisy: SAVE, FORMAT, CONTINUE GAME. Wybierz FORMAT. Włóż dyskietkę do sformatowania z zamkniętym okienkiem i naciśnij OK. Na takiej dyskietce możesz zakodować każdą misję (np. po przejściu pierwszej misji zakodowujesz drugą): naciskasz SAVE i jeszcze raz SAVE. Teraz włóż sformatowaną dyskietkę z zamkniętym okienkiem i wpisz wymyśloną przez siebie nazwę misji. Gdy będziesz chciał ponownie odtworzyć misję, naciśnij LOAD (w lewym górnym rogu), włóż sformatowaną dyskietkę z nagranymi wcześniej stanami gry i naciśnij OK.

DISCWORLD

Jak zdobyć rolkę od fryzjera?

Najpierw należy zapoznać się ze złodziejskim fachem u nieszczęśnika zakutego w dyby. Kiedy już nauczy cię jak kraść, idź do fryzjera, spojrzyj na rolkę na głowie kobiety i zagadnij ją o nią. Po pewnym czasie fryzjer schowa rolkę do kieszeni, a ty, zagadując go, będziesz mógł ją wykraść (używając nowo nabytych umiejętności kieszonkowca).

Nie wiem jak rozpętać bójkę w barze. Klikam dwa razy na każdym obrazie wiszącym w karczmie i nic.

Obejrzyj tylko jeden obraz – ten wiszący za małym gościem. Potem zaś, kiedy nie patrzy, należy zamieszać z jego szklanką. I to wystarczy.

FABLE

W Krainie Mudów uśpiłem strażnika, zabrałem mu włócznię i złoty klucz. Drzwi od wieży były zamknięte, więc musiałem użyć złotego klucza – wszedłem do wieży, zabrałem parę rzeczy i chciałem otworzyć klatkę z wróżką, ale nie miałem już klucza, bo po użyciu zniknął. Drugiego klucza od strażnika nie da się wziąć. Co mam zrobić?

Klucz do wieży to klucz do wieży i nawet gdyby udało ci się go odebrać po raz drugi strażnikowi i tak by nie pasował. Wcześniej musisz zabrać strażnikowi róg, a potem z jego pomocą zdobyć klucz do klatki zabierając go szkieletowi z gniazda pająków.

Czy możecie mi powiedzieć, jak w drugim Landzie wejść do zamku, a ściślej – jak wysypać proszek do amfory?

Ze schodów weź wazę z wodą, idź do Ancient City i tam użyj proszku na wazie.

RED ALERT: COUNTERSTRIKE

Jak uruchomić misję z mrówkami?

W menu głównym (tam gdzie jest LOAD GAME i reszta) trzeba nacisnąć lewy SHIFT i trzymając go najechać myszką na głośniczek w prawym górnym rogu ekranu, i kliknąć na nim lewym klawiszem myszy.

RIPPER

Jak rozwiązać zagadkę z tablicą ogłoszeń w drugim akcie tej gry? Postępuję zgodnie z opisem z SS'39, gdzie należy ułożyć ogłoszenia. Po ich ułożeniu mam udać się pod nowo poznany adres, który jednak mi się nie pokazuje. Co mam zrobić, aby go poznać?

Ogłoszenia najlepiej ułożyć na samym dole tablicy ogłoszeń. Dobrze jest, jeżeli na siebie nie nachodzą, ale są poukładane jedno blisko drugiego.

TOMB RAIDER

Okazuje się, że na niektórych słabszych kartach graficznych nie ma możliwości obejrzenia intra tej gierki. Nie trwożcie się więc, jeżeli nie zobaczycie introdukcji po odpaleniu TOMBa – nie znaczy to, że macie uszkodzoną kopię, ale że wasza karta graficzna nie spełnia oczekiwań panów z EIDOS. Dzięki dla Johna Reactora za sprostowanie.

WIZARDRY 7

Postacie podczas walki używają tylko pięści, zamiast np. mieczy. Jak ich wyposażyć w broń? Co to jest współczynnik KAR? Jak otworzyć skrzynki ze skarbami, nie narażając się na pułapki?

Kiedy klikniesz myszą na ikonce bohatera, otworzy się jego menu, w którym znajdziesz jego pełną charakterystykę, tabelkę z posiadanym ekwipunkiem oraz z prawej strony rysunek zakutej w zbroję postaci. Przeciągnij myszą ekwipunek na postać, na właściwe miejsce – broń wsadź w ręce, zbroję na klatę, spodnie na nogi itp. Ekwipunek używany rozjarzy się wówczas w tabelce kolorowym napisem. KAR to Karma i jest to odpowiednik Luck, czyli szczęścia. Gdy masz wysoką Karmę, wszystko udaje ci się częściej. Skrzynki ze skarbami może bezpiecznie otwierać tylko złodziej (thief) albo ktoś, kto ma odpowiednią zdolność – skulduggery. Złodziej najpierw musi skrzynię zbadać, dopiero potem spróbować otworzyć. To trochę skomplikowane, więc lepiej będzie jeśli zajrzysz do instrukcji – manual znajduje się na SS CD'45, po zainstalowaniu gry WIZARDRY 6 w katalogu z grą. Zasady nie zmieniły się, więc jego treść odnosi się także do WIZARDRY 7.

SECRET SERVICE: 00-800 Warszawa 66



Sezon 1, odc. 23.

THE X FILES

Czarne chmury nad wielbicielami Archiwum–X... Wydawać by się mogło (i chciało), że pewne rzeczy powinny trwać wiecznie, ale niestety, czas jest nieubłagany. Wszystko wskazuje na to, że przed nami jeszcze tylko trzy lata wielbienia rudych włosków Dany i upodobań filmowych Foxa (dla niedomyślnych: Mulder często pokazywany jest podczas oglądania pewnego dość popularnego gatunku filmów, z czego zresztą ostatnio żartowała nawet sama Scully. Gatunek ów niekoniecznie przeznaczony jest dla osób małoletnich). Do rzeczy: otóż wszystko zaczęło się od australijskiego pisma „TV Week", które podało, że Dana Scully ma raka mózgu i nie przeżyje 5–go sezonu, który jesienią rozpocznie się w Stanach. No, a skoro my – Polacy – jesteśmy przy sezonie 3–cim, to oznacza, że jeszcze tylko przez 36 miesięcy będziemy w poniedziałki przełączać wieczorem na Dwójkę!

Jakiś czujny duchem X–Phile mógłby zaprotestować i powiedzieć, że jakieś tam pisemko z krainy, gdzie woda w zlewie kręci się w lewo, próbuje tanimi fałszywkami podbić sobie nakład. Niestety, utrzymane w podobnym stylu wieści pojawiają się coraz częściej. Ponoć Carter, Duchovny i Anderson zgadali się, że sezon piąty będzie ostatnim (pierwotnie seria miała trwać sześć lat), a grande finale nastąpi w filmie kinowym. Słysząc takie wieści I *DON'T* WANT TO BELIEVE!!!

Mroczna atmosfera serialu chyba udzieliła mi się na dobre, bo mam dla was kolejną tragiczną informację: reklama ostatniego odcinka 4–tej serii kończy się słowami: „The truth... will cost one of them their lives", czyli „Prawda... będzie jedno z nich kosztować życie". Oznacza to, że albo Mulder, albo Scully umrą już w przyszłym tygodniu... stop!!! Jak na prawdziwego szpiega przystało wykoncypowałem, że chyba jednak nie będzie tak źle.

A oto dlaczego:

1. W przyszłym roku ma się ukazać gra komputerowa o przygodach Foxa i Dany.
2. Jakoś trudno sobie wyobrazić „Archiwum" bez wyżej wymienionych.
3. Słowa reklamy mogą też oznaczać, że jedno z nich zostanie zniszczone psychicznie, np. Mulder otrzyma stuprocentowy dowód, że jego siostra Samantha nie żyje.
4. Zawsze w „cliffhangerze", czyli odcinku serialu, który kończy się jakimś zatrzymującym oddech zwrotem akcji, ginęła jakaś ważna osoba, nawet bliscy pary bohaterów (nie powiem wam, kto ginie w końcu u nas właśnie oglądanego sezonu, ale przygotujcie się na szok). Pewnie i teraz tak się stanie. Kandydaci? Assistant Director, Walter S. Skinner... Cigarette Smoking Man, a.k.a. Cancer Man...



Sezon 1, odc. 15.

Najwyższy czas na mniej szokujące newsy, chociaż jeśli następne zdanie przeczytają co bardziej zakochane fanki Davida Duchovny'ego, to szpitale zapełnią się wkrótce panienkami z pochlastanymi żyłami... Mam przyjemność oznajmić państwu, że 6 maja 1997 roku David Duchovny i Tea Leoni pobrali się w nowojorskim Kościele Łaski Pańskiej na Manhattanie. Po ceremonii, małżonkowie zjedli skromny obiadzik w legendarnej knajpie „Hell's Kitchen". Kilka dodatkowych faktów: matka Davida uczy w szkole przykościelnej, do której zresztą uczęszczał i sam Duchovny, druhem na ślubie był najprawdopodobniej przyjaciel Davida, aktor Jason „Monkey Shines" Beghe. To pierwszy ślub Duchovny'ego, a drugi Leone. Para spotykała się przez pół roku, co jak na standardy Hollywood można przeliczyć na pięć niehollywoodzkich lat. A kim w ogóle jest ta Leone? Pamiętacie film „Bad Boys" z dwoma czarnymi braćmi (m.in. Willem Smithem, znanym potem z „Dnia Niepodległości")? Tea grała tę białą laskę, która była świadkiem w całej zadymie. Ładna twarz i nogi, trochę chuda, ale sexy.



Sezon 1, odc. 22.

Sezon 1, odc. 7.









Nadobna żona Davida Duchovny'ego

I żeby już skończyć na zupełnym luzie: Gillian Anderson wypuściła singla, który ponoć jest muchos miodzios. Sama nie śpiewa, tylko coś tam gada, ale może to i lepiej. Zespół nazywa się HAL, a singiel „Extremis". Jak ktoś chce więcej szczegółów to niech uda się na http://cdnow.com i zrobi CDnow search dla „hal extremis".

Hard Drinking Man

Cytat miesiąca:

Scully: *„Mogliby cię zrzucić na środku pustyni i powiedzieć „The truth is out there", a ty poprosiłbyś o łopatę".*

[X–Files: Piper Maru]



Sezon 2, odc. 18.



Karciane „Gwiezdne Wojny"

Zespół uderzeniowy floty Imperium wszedł na orbitę planety Hoth, ostatniej kryjówki głównych sił Rebelii. Cztery Gwiezdne Niszczyciele prowadzone przez ISD Tyrand rozpoczęły przygotowania do ataku. Obrońcy postanowili przyjąć wyzwanie w przestrzeni kosmicznej. W skład sił rebelianckich wchodziła koreliańska korweta „Tantiv IV" oraz dwa X–wingi. Za sterami jednego z nich zasiadł komandor Luke Skywalker. Jako cel ataku obrano okręt flagowy napastników. Niestety, salwa z dział laserowych korwety i atak torpedami protonowymi wykonany przez myśliwce nie przyniosły oczekiwanego rezultatu. Kontratak był miażdżący – salwa z dział turbolaserowych zniszczyła korwetę. Rebelianci utracili w tej potyczce kilku dobrych pilotów i postanowili bronić się na powierzchni planety.

Włączone pole ochronne uniemożliwiło bombardowanie z orbity, więc siły Imperium zdecydowały się na desant. Dowodzenie rebeliancką bazą Echo przejęli gen. Carlis Rieekan i księżniczka Leia Organa. Szturm nadszedł od strony lodowych równin. Cztery maszyny AT–AT Blizzard wspierane przez pojazdy rozpoznawcze AT–ST Blizzard Scout i grupy Snowtrooperów ruszyły na generator pola. Obrońcy rzucili do walki dywizjon śmigaczy i piechotę, jednak z każdą chwilą rebelianci tracili coraz więcej ludzi i coraz bardziej ustępowali pola. Z chwilą, gdy generator został zniszczony, bitwa się skończyła. Dla bazy Echo i jej załogi nie było już ratunku. Nadchodził Lord Vader i Nowy Porządek.

• • •

Zastanawiacie się pewnie, co to jest? To nie fragment sceny z filmu, książki, ani nowej gry LUCASARTS. Ta bitwa rozegrała się tu, na Ziemi. Czy to możliwe? Tak, jeśli zaopatrzycie się w nowe rozszerzenie systemu karcianego Star Wars pod nazwą „Hoth". Spokojnie, zaraz wszystko wyjaśnimy.

KARTY, KARTY, KARTY

Błyskotliwy rozwój karcianych gier dla kolekcjonerów spowodował, że w krótkim czasie pojawiło się wiele nowych systemów. Na liście ofiar karcianego biznesu znaleźli się również fani Gwiezdnych Wojen. Firma Decipher Inc. wypuściła na rynek w porozumieniu z papciem Lucasem system „Star Wars CCG". Nowy system szybko znalazł zagorzałych zwolenników (z takim tematem to naprawdę ciężko coś sknocić) i dotychczas sprzedano już ponad 300 milionów kart!





Pech chciał, że niżej podpisanych także dotknęła ta dziwna karciana choroba. Musimy więc wyjaśnić, dlaczego ten właśnie system zasługuje na większą uwagę niż inne. Przede wszystkim świat, w którym rozgrywa się akcja. Po latach posuchy aplikowany on jest we wszystkich dostępnych postaciach (no, może poza pokarmem dla zwierząt). Wyobraźcie sobie, jaką radochę będzie miał każdy uczestnik zabawy, kierując poczynaniami jednej ze stron (jasnej lub ciemnej) tego „historycznego" konfliktu. No i oczywiście nad wszystkim unosi się magia Mocy.





Wszystkie karty zostały doskonale przygotowane, posiadają wiele unikatowych zdjęć i informacji, których próżno szukać w innych źródłach. Do wad tego systemy należy zaliczyć fakt, iż do gry potrzebne są dwie lub więcej osób. Ale to standard w karcianych zabawach. Z kolei większa liczba graczy może spowodować zamieszanie po rozgrywce, bo jak tu zapamiętać, które karty są czyje.

MECHANIKA

W systemie wyróżniamy 10 rodzajów kart: efekty (także Mobile Effect i Utinni Effect), bohaterowie (Rebelia, Imperium, obcy, roboty), statki kosmiczne (myśliwce i duże okręty wojenne), miejsca (począwszy od sektorów, a skończywszy na małych lokacjach naziemnych), stwory, pojazdy naziemne, urządzenia, różne rodzaje broni dla bohaterów i statków, karty przerwań akcji i testy Jedi (dojdą w rozszerzeniu „Dagobah"). Dotychczas, poza podstawowym zestawem składającym się z 324 kart, ukazały się rozszerzenia, które zostały stworzone na motywach Trylogii Lucasa: A New Hope (162 karty), limitowany Jedi Pack (11 kart) i Hoth (162 karty), a lada moment wyjdzie pakiet Dagobah (zapowiadanych 180 kart) i kończący „Imperium Kontratakuje" Bespin.. W dalszych planach są oparte na „Powrocie Jedi" scenariusze: Tatooine, Endor i Death Star, a także ostatnia nowinka – Shadows of the Empire.

W starterach znajduje się 60 kart, po 30 na każdą stronę konfliktu. Na trzydziestkę przypadają: 22 karty powszechne, 7 rzadkich i 1 wyjątkowa. Booster (zestaw uzupełniający) to 15 kart: 5 powszechnych, 2 rzadkie i 1 wyjątkowa (50% szans, iż będzie reprezentowała ciemną lub jasną stronę). Ceny pakietów nie różnią się na szczęście od cen innych systemów. Można także nabywać karty pojedynczo, ale wówczas ceny kart wyjątkowych są dużo wyższe niż pozostałych (wolna amerykanka).

Instrukcja (w języku angielskim) w sposób przejrzysty wprowadza nas w arkana tej pasjonującej zabawy i nie sprawi trudności nawet początkującym graczom. Trzeba też dodać, że przepisy wraz z kolejnymi rozszerzeniami ulegają drobnym modyfikacjom. Z kolei na Internecie krążą reguły dla opcji Multiplayer.

TIME TO SAY GOODBYE

Karty mają tylko jedną wadę – nikt z waszych rodzin (rodzice, żona, dziewczyna) nie będzie was chwalił za ich kolekcjonowanie. Ale kto by ich tam słuchał! I tym optymistycznym akcentem kończymy obecny kącik Star Wars.

May tha Force Bee with ya!

Jedi Rif & Moff LMK

special thx to YOUZI



SPROSTOWANIE

W poprzednim numerze SECRET SERVICE zamieściliśmy reportaż z targów INFOSYSTEM'97. Wśród wymienionych przez nas firmy wystawiających sprzęt, przez pomyłkę nie znalazła się firma GRAM ze Swarzędza, która zajmuje się dystrybucją gier TV oraz gier na konsole Nintendo 64, Super Nintendo, Gameboy, Saturn i PlayStation. Serdecznie przepraszamy.

PRENUMERATA

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:
6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Zamawiając prenumeratę sześciu wydań, płacisz mniej niż za pięć!

Wariant 2:
12 x SECRET SERVICE (płacisz za jedenaście)

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od lipca, należy dokonać wpłaty do 15 czerwca! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

CENY PRENUMERATY:

Wariant 1:
6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **119,⁰⁰ zł**

Wariant 2:
12 wydań
SECRET SERVICE **42,⁹⁰ zł**

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ

LUB XERO PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZCIE.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Kupon ważny do dnia 15.06.1997 r.

ARCHIWALIA Zamawiam następujące numery:
6 7 8 9 16 27 28 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42 43 44 45

☐ Kompendium 1 ☐ Kompendium 2

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer prenumeratora
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA
Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego dotyczy zamówienie.
☐ **Wariant 1:** 6 miesięcy SECRET SERVICE + SS CD
☐ **Wariant 2:** 12 miesięcy SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE
rozmiary
☐ koszulka nr 1 ☐ L ☐ XL
☐ koszulka nr 2 ☐ L ☐ XL
☐ koszulka nr 3 ☐ L ☐ XL
☐ koszulka nr 4 ☐ L ☐ XL
☐ plecak nr 5 (granatowy)
☐ plecak nr 6 (czerwony)
☐ koszulka nr 7 ☐ L ☐ M ☐ XL ☐ XXL
☐ bluza nr 8 ☐ M ☐ L ☐ XL ☐ XXL
☐ koszulka nr 9 ☐ L ☐ XL
zestaw promocyjny: plecak 5 lub 6, koszulka 7, bluza 8


SS 6 - 1,80 zł

SS 7 - 1,80 zł

SS 8 - 1,80 zł

SS 9 - 1,80 zł

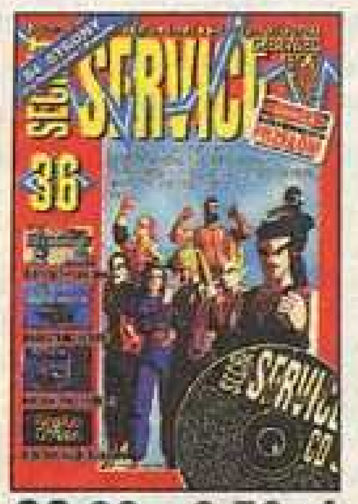
SS16 - 1,80 zł

SS27 - 2,50 zł

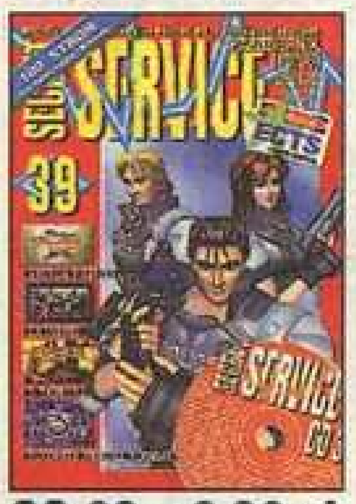
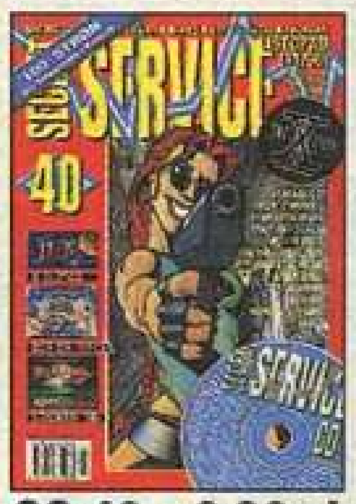
SS28 - 2,50 zł

SS32 - 2,50 zł

SS 34 - 2,50 zł

SS 35 - 2,40 zł

SS 36 - 2,50 zł

SS 37 - 2,90 zł

SS 38 - 2,90 zł

SS 39 - 2,90 zł

SS 40 - 2,90 zł

SS 41 - 3,- zł

SS 42 - 3,- zł

SS 43 - 3,- zł

SS 44 - 3,- zł

SS 45 - 3,- zł

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰ w dni powszednie. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

UWAGA! Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście w autoryzowanych punktach sprzedaży:
Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPCIA"
Kraków, ul. Karmelicka 32a, WAREZ

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt.	– 1,20	od 9 do 13 szt.	– 2,00
od 3 do 4 szt.	– 1,30	od 14 do 18 szt.	– 3,00
od 5 do 8 szt.	– 1,60	powyżej 18 szt.	– 6,00

KOMPENDIUM 1 9,90 + 3,00 = 12,90
KOMPENDIUM 2 11,90 + 3,00 = 14,90

software club

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PLAY ®

OPROGRAMOWANIE CD-ROM

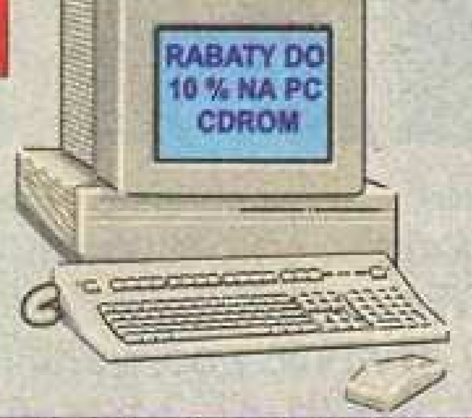
PC CDROM

wybrane tytuły

11 TH HOUR	49 zł
AD 2044 (ver PL.)	122 zł
BATTLE BEAST	69 zł
BATTLECRUISER	**127 zł**
BROKEN SWORD	148 zł
CLANDESTINY	74 zł
COMMAND & CONQUER + MISSION	163 zł
COMMAND & CONQUER RED ALERT	148 zł
CRUSADER NO REGRET	49 zł
CZAROWNICA AGATA (ver PL.)	89 zł
DARK HOUR	89 zł
DARKENING PRIVATER II	152 zł
DEATH RALLY	139 zł
DESTRUCTION DERBY 2	130 zł
DIABLO	139 zł
DISCWORLD II	139 zł
DOWN IN THE DUMPS	100 zł
DRAGON LORE 2	139 zł
EXTREME PINBALL	45 zł
FATAL RACING	49 zł
GABRIEL KNIGHT 2	88 zł
GENE MACHINE	74 zł
GENE WARS	49 zł
GRAND PRIX 2	127 zł
HARVESTER	88 zł
HEROES OF M. AND M.. 2 (ver PL.)	**148 zł**
JET FIGHTER III	**148 zł**
K.K.N.D.	**139 zł**
KAJKO I KOKOSZ (ver PL.)	69 zł
KATHARSIS (ver PL.)	112 zł
LEW LEON (ver PL.)	89 zł
LONGBOW FLASHPOINT KOREA	58 zł
LORDS OF THE REALM 2	139 zł
M.A.X	139 zł
MAGICZNE PUZZLE (ver PL.)	59 zł
MARZENIA ZŁOTEJ RYBKI (ver PL)	79 zł
MDK (ver PL.)	**131 zł**
MEGAPACK 6	152 zł
MEGARACE 2	127 zł
MEGASIXPAK	139 zł
NASCAR RACING 2	139 zł
NBA LIVE 97	139 zł
NEED FOR SPEED 2	**139 zł**
NET ZONE	74 zł
PHANTASMAGORIA 2	166 zł
PODWÓJNE KŁOPOTY(ver PL.)	**99 zł**
POKOLORUJ ŚWIAT (ver PL.)	59 zł
POLANIE (ver PL.)	89 zł
REALMS OF THE HAUNTING	152 zł
RELOADED	**127 zł**
S.C.A.R.A.B.	**139 zł**
S.T.O.R.M..	74 zł
SEGA RALLY	169 zł
SEKRETY KRÓLA (ver PL.)	89 zł
SETTLERS 2 MISSION	**79 zł**
SETTLERS II	124 zł
SHERLOCK HOLMES II	74 zł
SKYNET	139 zł
SMURFY (ver PL.).	113 zł
SPACE JAM	124 zł
SWAT POLICE QUEST 5	88 zł
SYNDICATE WARS	74 zł
ŚPIĄCA KRÓLEWNA (ver PL.)	69 zł
TACTICAL OPERATIONS II	89 zł
THE SIMPSON CARTOON STUDIO	139 zł
THEME HOSPITAL	**139 zł**
TILT	79 zł
TIME COMMANDO	127 zł
TOMB RAIDER	139 zł
TOUCHE (ver PL.)	113 zł
US NAVY FIGHTERS 1997	139 zł
WAGES OF WAR	**129 zł**
WAR WIND	**127 zł**
WARCRAFT 2 DELUXE	161 zł
WERSAL (ver PL.)	**139 zł**
WING COMMANDER III	79 zł
WORMS UNITED	139 zł
Z	74 zł

NINTENDO 64

WAVE RACER 64	
FIFA SOCCER 1997 64	299 zł
TUROK 64	299 zł
MARIO 64	219 zł
PILOT WINGS 64	299 zł
SHADOWS OF THE EMPIRE	299 zł



TELEFONY :
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96

SPRZEDAŻ DETALICZNĄ PC CD ROM PROWADZĄ

WARSZAWA
PLAY ul.Potocka 14 paw.2
WARSZAWA
DAN ul.Łukowska 2c paw.24
ŁÓDZ
ACTION ul.Piotrkowska 40
ŁÓDZ
AMI PRO ul.Przybyszewskiego 9
POZNAŃ
EUREKA ul.27 Grudnia (DOMAR)
PŁOCK
GEOINF ul.Pszenna 10
WŁOCŁAWEK
SOFTLAN ul.Kalska 75 a
BEŁCHATÓW
MARKOM ul.Wojska Polskiego 32
KIELCE
MEDIAKOM ul.Mała 16
SŁUPSK
ZAK ELEKTRONICS ul.Sienkiewicza 1

TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ

AUTORYZOWANY DEALER
SONY®
POLAND
SPRZEDAŻ
HURTOWA



KONSOLE PlayStation
AKCESORIA
SPECJALISTYCZNE KONTROLERY
JOYSTICKI JOYPADY KIEROWNICE PISTOLETY MYSZKI MULTI TAB
PRZEWODY EURO-SCART LINK-CABLE KABLE RFU MEMORY CARD
OPROGRAMOWANIE
W OFERCIE PONAD 100 TYTUŁÓW
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI !!!
BIURO HANDLOWE I SKLEP
Łódź ul.Piotrkowska 40
tel. (0 42) 32 93 42
tel/fax (0 42) 33 35 74

PC CDROM MULTIMEDIA

wybrane tytuły

3D ATLAS	139 zł
DYKTANDO	97 zł
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	99 zł
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY OPTIMUS PASCAL	**159 zł**
ENCYKLOPEDIA PWN	216 zł
EURO PLUS +	370 zł
HISTORIA ŚWIATA OPTIMUS PASCAL	**159 zł**
JAK TO DZIAŁA OPTIMUS PASCAL	**159 zł**
KLIK UCZY CZYTAĆ	99 zł
LET'S DRAW	89 zł
MOJE PIERWSZE ABC	89 zł
NEW BEAT TRANCEMISSION	89 zł
PROFESOR HENRY	69 zł
SŁOWNIK ANG-POL I POL-ANG	**139 zł**
SŁOWNIK NIE-POL I POL-NIE	**139 zł**

Wszyscy klienci SOFTWARE CLUB korzystają z bardzo wysokich rabatów przy sprzedaży wysyłkowej PC CDROM. Wynoszą one odpowiednio: 5% rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 200 zł) 10 % rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 400 zł) 15 % rabatu (gdy suma zakupów przekroczy 600 zł) RABATY UDZIELANE SĄ OD CEN DETALICZNYCH WSZYSTKIE POSZCZEGÓLNE ZAKUPY SĄ SUMOWANE A KAŻDY KLIENT POSIADA ODRĘBNE KONTO ZE STANEM ZAKUPÓW

SONY PSX

wybrane tytuły tylko w sprzedaży wysyłkowej

ANDRETTI RACING
BATTLE ARENA TOS. 2
BLAM MACHINEHEAD
BLAST CHAMBERS
BLAZING DRAGONS
BROKEN SWORD
BURNING ROAD
BUST A MOVE 2
CASPER
CRASH BANDICOOT
DARKSTALKERS
DIE HARD TRILOGY
DISRUPTOR
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER 97
FLOATING RUNNER
GEX
HARD CORE 4x4
IMPACT RACING
IN THE HUNT
INT.TRACK & FIELD
IRON MAN
IRONMAN X-0
JUMPING FLASH 2
JUPITER STRIKE
KART DUEL
KING'S FIELD
LOADED
MOTOR TOON 2
NBA LIVE 97
NHL FACE OFF 97
PENNY RACERS
RAYMAN
RIDGE RACER REV.
SAMURAI SHOWDOWN
SIM CITY 2000
STAR FIGHTER 3000
STREET RACER
SUPERSONIC RACERS
TATAL NBA 97
TEKKEN 2
TIME COMMANDO
TOSHINDEN 2
TUNEL B1
UFO
VIRTUAL GOLF
WIPE OUT 2097
WORMS
X COM 2

Wszystkie podane w reklamie ceny są cenami brutto podanymi w nowych złotych i dotyczą wyłacznie sprzedaży wysyłkowej w ramach SOFTWARE CLUB. Ceny zawierają w sobie rabaty.

POSZUKUJEMY ODBIORCÓW HURTOWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU.
GWARANTUJEMY NAJKORZYSTNIEJSZE WARUNKI WSPOLP

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I DETALICZNA

PROGRAMY MOŻNA ZAMAWIAĆ TELEFONICZNIE POD NUMERAMI :
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96
LUB LISTOWNIE :
WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 pawilon 2

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 50 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT
PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM

SKLEP FIRMOWY:
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.2
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96
ULA. MICKIEWICZA
UL.POTOCKA
HALA MARYMONCKA
DOJAZD TRAMWAJEM NR.36
AUTOBUSEM NR.185
WARSZAWA 04-112 ul.Łukowska 2c paw.24
tel/fax (022) 610-90-77

CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU OK.3 DNI

ACTUA SOCCER

PC, Paweł Karwowski

Aby mieć superdrużynę, uruchom grę z linii komendy DOS–u: SOCCER–01142475549 i będziesz miał możliwość użycia opcji ULTIMATE.

ALIEN 3

SNES, Marcin Krupa

Kody: 1. QUESTION, 2. MASTERED, 3. MOTORWAY, 4. CABINETS, 5. SQUIRREL.

AMOK

PC, Marek Guss „Marecki"

Kody: 1. CBYXYC, 2. XABXAB, 3. AZCBXC, 4. YYBBCY, 5. BAXCXX. Kody specjalne: XXCXXX lub YAYAYA – niekończąca się amunicja, ZZZCXY – możliwość wyboru etapu, ZAZACC – credits, BABYXX – nieśmiertelność.

ASSAULT RIGS

PSX, Piotr Klicki

Spauzuj grę i wciśnij: L(ewo), F(ire), L, F, L, L, F, P.(rawo), F, P., F, F – nieźniszczalność. A potem: L, P, L, L, P., L, P, P, G(óra), D(ół), G, G, D, G, D, D.

BATTLESHIP

GameBoy, Marcin Krupa

Kody: 18. HBWQJP, 22. YRBGTD, 26. BCSQBV, 30. JFQQJT, 34. TSCGTC, 38. TWFGTM, 42. PNBGYK, 46. CKSQZP.

BLOOD AND MAGIC

PC, Predator

Kody do wpisywania w czasie gry trzymając ALT:

FOG? WHAT FOG? – fog of war off, BOOST – mana na full, ELMINSTER – wynalazki, ACOLYTE – basal golem, FATHER – cleric, WOLVERINE – druid, GREMLIN – enchanter, FATAL ATTRACTION – fury, FLYING MONKIES – gargoyle, RAISE DEAD – ghoul, ALASKA – gnome, JARETH – goblin, CONCRETE – stone golem, MERV – griffin, BODY GUARD – guardian, MICROSQUISH – juggernaut, MOTHER IN LAW – harpy, SEDUCTION – nymph, LANCELOT – paladin, YOGI – ranger, NEEDS FOOD BADLY – warrior, MERLIN – wizard, SHADOW – wraith, SMOG – wyrm, DEAD FLESH – zombie.

BREATHLESS

Amiga, Paweł Karwowski

Kody: 1. 181C5HBQL87HS51D, 2. 181CRCR4LCRLSOPT, 3. 181C SEBQLCRRH8SD, 4. 181A59H 6009PGOPD, 5. 181A59011WLPGOPT, 6. 181A59MKTINPG05D.

BRUTAL PAWS OF FURY

Amiga, Paweł Karwowski

Wpisz NINE SPROGS jako hasło aby uzyskać nietykalność.

PRIMAX WESTERN-DIGITAL SEAGATE EPSON OKI INTEL CREATIVE LABS

MICROSOFT NOVELL SYMANTEC COREL COMPAQ HEWLETT-PACKARD SIEMENS-NIXDORF APC

PHILIPS YAMAHA IOMEGA USROBOTICS MOTOROLA SONY PANASONIC TOSHIBA FISKARS LOTUS

W naszej ofercie znajdziecie:

Drukarki HP

DeskJet 340	765
DeskJet 400C	535
DeskJet 690C	851
DeskJet 820Cxi	1 183
DeskJet 870Cxi	1 545
LaserJet 5L	1 170
LaserJet 6P	2 566
LaserJet 6MP	3 164

Komputery UNIA

Pentium 100	już od 1 000
Pentium 120	już od 1 000
Pentium 133	już od 1 100
Pentium 150	już od 1 200
Pentium 166	już od 1 600
Pentium 200	już od 2 200
Pentium 166 MMX	już od 1 900
Pentium 200 MMX	już od 2 500

Drukarki EPSON

Stylus 200	485
Stylus Color 200	611
Stylus Color 400	865
Stylus Color 500	863

Monitory

14" mono LR Mitsu	229
14" kolor LR&NI Mitsu	579
14" kolor LR&NI ProVIEW	639
14" kolor LR&NI Target	649
14" kolor LR&NI CTX	645
15" kolor LR&NI ProVIEW	895
15" kolor LR&NI CTX	910
17" kolor LR&NI CTX	1 690

Drukarki CANON

BJ-30	465
BJC-70	693
BJC-240	617
BJC-620	1 168

Oraz

Sound Blaster 16 P'n'P	299
Sound Blaster AWE 64	579
ZIP 100MB zewn.	530
FaxModem Active 33.6 w.	340
FaxModem Active 33.6 z.	405

RATY, LEASING,
RABATY GOTÓWKOWE

Mamy zawsze to czego Potrzebujesz.

Rok założenia 1986. Tel: 60 60 278, 60 60 279, 60 60 282
Fax: 60 60 280, Serwis: 60 60 281
ul. Postępu 18, 02-676 Warszawa
pon. - pt. 9-17

Unia

CONTRA

GameBoy, Piotr Pabich

Kody: DT3X, 3TQQ, 3KX2, 3LGY, F1S3, MDQJ, MMRZ, 341Q, BF4K, F1RQ, MDWC, BCAK, KKSN, 2RYU, 3V15, MQX5, F1SG, 355X, L3RC, MQSS, BFLR.

TIPS & TRICKS

CYBERPUNKS

Amiga, Piotr Szczygieł

Po rozpoczęciu gry naciśnij: R, G, B, Fire i lewy przycisk myszy. Teraz: F1–F5 – wybór misji, 1–4 – poziom, S – tarcza, A – karabin, D – robot, Shift lewy – bomba.

CYTADELA

Amiga, Paweł Karwowski

W czasie gry wpisz: KITIARA – przejście do następnego levelu, HOTKIWI – nieśmiertelność, HOTKISS – cała dostępna broń i amunicja, IDAHO – przejście przez ściany.

DEADLOCK

PC, Piotr Atamański

Wciśnij CTRL + F1, aby uzyskać cheat menu wpisz: MAKE IT SO – 1000 kredytów i zasobność jednostek o 100, FRODO – kończy aktualny projekt poszukiwań, GOHTI – zwiększa populację na danym terytorium, TOUCHE – obejrzenie dowolnej końcowej sceny etapu.

FATE

PC, Stanisław Czyż

W pierwszej komnacie naciśnij F8. Będziesz miał wszystkie klucze oraz nieograniczoną liczbę naboi, granatów i niezniszczalność.

FEARS

Amiga, Paweł Karwowski

Naciskając klawisz HELP dostajesz po 99 pocisków, kluczy i żyć.

FIFA '97

PC, X–Dude

Przy wybieraniu nawierzchni przed meczem najedź na halę i wciśnij „y". Będziesz grał na trawie w hali.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

PC, Paweł Karwowski

Wpisz w trakcie gry: KOWAMORI – przyspieszenie, ZEROXPARK – wybranie dowolnego pomieszczenia, NEUROTOX – odgrywa melodię, GRIMLEY – informacje o grze.

FOREST DUMB

Amiga, Karwowski&Zabolski

Kody: 0123, 4791, 5628, 9111, 0997. 0947 – nietykalność.

FOREST DUMB FOREVER

Amiga, Paweł Karwowski

Kody: 0556, 2424, 7531.

GENE WARS

PC

W trakcie gry wpisz SALMONAXE i potem: W – wygrana misji, L – wezwanie monolitów (możesz wszystkich upgradeować na maxa), C – dostęp do wszystkich hybryd i mutacji (czyli fauny), T – budynki.

GOAL 3

Pegasus, Piciu

Kody do finału: F82–3BC–1691, CC4–7E9–1915.

HIGH SEAS TRADER

PC, Antoni

Znajdź miasto, które przy napisie Nationality nie ma nic lub ma dziwne znaczki (u mnie Char-

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE
ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

AMIGA zł, gr

☐ Agent Czesio ... 25.00
☐ Alfabet Śmierci A500 ... 39.00
☐ Alfabet Śmierci A1200 ... 39.00
☐ Alfred Chicken A1200 ... 24.00
☐ Alien Breed 3D A1200 ... 99.00
☐ Alien Target ... 29.00
☐ American Poker ... 9.00
☐ Amerikan Poker-Data Disk ... 6.00
☐ Andromeda ... 13.00
☐ Arnie ... 17.00
☐ Arnie 2 ... 25.00
☐ Astral ... 29.00
☐ Atlantyda ... 17.00
☐ Banshee A1200 ... 30.00
☐ Battlestorm ... 19.00
☐ Bez Kompromisu 500+,600,1200 ... 34.00
☐ Blinky's Scary School ... 17.00
☐ Body BL.Gal. A1200 ... 80.00
☐ Brutal Football A500 ... 30.00
☐ Brutal Football A1200 ... 30.00
☐ Brydż ... 25.00
☐ Budokan ... 18.30
☐ Cadaver ... 24.40
☐ Cardiaxx ... 15.00
☐ Coala ... 88.00
☐ Crazy Cars 2 ... 19.00
☐ Cyber Kick ... 17.00
☐ Cyberforce ... 29.00
☐ Dan Wilder ... 20.00
☐ Date Girl ... 28.00
☐ Date Girl A1200 ... 28.00
☐ Dawn Patrol ... 61.00
☐ Desert Wolf ... 43.00
☐ Doc Croc's Adv. A500 ... 17.00
☐ Doman-Grzechy Ardana ... 34.00
☐ Dracula ... 18.30
☐ Dragonstone ... 35.00
☐ Edd the Duck 2 ... 17.00
☐ Eksperyment Delfin ... 34.00
☐ Energy Mover ... 24.00
☐ Epic ... 25.00
☐ Eskadra ... 29.00
☐ Exile ... 49.00
☐ Explorer ... 17.00
☐ F-1 Tornado A500 ... 17.00
☐ F-29 Retaliator ... 38.00
☐ Fears A1200 ... 59.00
☐ First Samurai ... 28.00
☐ Forest Dumb ... 29.00
☐ Forest Dumb Forever ... 29.90
☐ Frankenstein A500 ... 17.00
☐ Franko-The Crazy Revenge ... 24.00
☐ Funturatum A500+ ... 39.00
☐ Gear Works ... 15.00
☐ Giełda Światowa ... 24.00
☐ Gloom A1200 ... 59.00
☐ Gloom De Luxe A1200 ... 61.00
☐ Guardian A1200 ... 33.00
☐ Heimdall 2 A500 ... 36.00
☐ Heimdall 2 A500 ... 36.00
☐ Heliosfera ... 31.00
☐ High Seas Trad. A1200 ... 51.00
☐ Hokej na Lodzie ... 17.00
☐ Intercalaris ... 38.00
☐ International Soccer ... 25.00
☐ International Tennis A500 ... 17.00
☐ Ishar 2 A500+, 600 ... 38.00
☐ Ishar 3 A500+, 600 ... 41.00
☐ Jaguar XJ220 ... 24.00
☐ James Pond 3 A1200 ... 29.00
☐ Janosik ... 10.00
☐ Jurajski Sen ... 20.00
☐ Kajko i Kokosz ... 39.00
☐ Karciarz ... 16.00
☐ King's Table ... 36.60
☐ Kingpin ... 31.00
☐ Knights of the Sky ... 24.40
☐ Kosmobit ... 18.00
☐ Krętacz ... 15.00
☐ Kupiec ... 29.90
☐ Lasermania 2 ... 17.00
☐ Last Soldier ... 14.00
☐ Lazarus ... 29.90
☐ Legends A1200 ... 61.00
☐ Liga Polska Manager ... 29.00
☐ Liga Polska Manager'96 ... 37.00
☐ Links - Golf ... 18.30
☐ Lost in Mine ... 24.00
☐ Magic Balls ... 18.00
☐ Magic Coins ... 13.00
☐ Manhunter 2 San Frisco ... 24.40
☐ Master Mind ... 15.00
☐ Mean Arenas ... 22.00
☐ Mega Blast ... 25.00
☐ Mentor ... 35.00
☐ Metal Kombat ... 31.00
☐ Miasto Śmierci ... 29.90
☐ **Miki ... 39.00**
☐ Misja Harolda ... 43.00
☐ Mistrz Polski'96 500+,600,1200 ... 37.00
☐ Mnemotron ... 15.00
☐ Mortal Weapon ... 15.00
☐ Mr Tomato ... 29.00
☐ Okręty ... 17.00
☐ Olimpiada 96 ... 29.00
☐ Oscar A500 ... 32.00
☐ Out to Lunch A1200 ... 24.00
☐ Overkill A1200 ... 24.00
☐ Pechowy Prezent ... 29.00
☐ Pinball Illusions A1200 ... 55.00
☐ Pinkie ... 30.00
☐ Pinomania ... 10.00
☐ Pole Walki ... 25.00
☐ Poltergeist ... 30.00
☐ Primal Rage A1200 ... 98.00
☐ Pro Tennis Tour 2 ... 28.00
☐ Project Battlefield ... 25.00
☐ Qwak ... 31.00
☐ Rajd przez Polskę ... 29.00
☐ Rally Champ.A600 ... 48.00
☐ Reversi ... 17.00
☐ Risky Woods ... 18.30
☐ Road Rash ... 18.30
☐ Rooster ... 15.00
☐ Rooster 2 ... 20.00
☐ Sabre Team A500 ... 34.00
☐ Sabre Team A1200 ... 34.00
☐ Sen ... 29.00
☐ Sink or Swim ... 25.00
☐ Skarabeusz-Pakiet ... 17.00
☐ Skarb Templariuszy ... 29.00
☐ Skaut Kwatermistrz ... 29.00
☐ Skeleton Krew A1200 ... 39.00
☐ Smuś ... 17.00
☐ Soccer Sup. A500+,600 ... 60.00
☐ Soccer Superst. A1200 ... 60.00
☐ Speris Legacy A1200 ... 89.00
☐ Storm Master ... 30.00
☐ Street Hassle ... 9.00
☐ Summer Camp ... 15.00
☐ Super Stardust A1200 ... 60.00
☐ Super Taekwondo Master ... 38.00
☐ Super Tennis Champs ... 49.00
☐ Syzyf ... 17.00
☐ Taekwondo Master A1200 ... 28.00
☐ Tag Team Wrestling A500 ... 17.00
☐ Tajemnica Bursztyn.Komnaty ... 30.00
☐ Teo ... 15.00
☐ The Games ... 25.00
☐ Titanic Blinky ... 17.00
☐ Total Carnage A1200 ... 22.00
☐ **Total Football ... 48.00**
☐ Traps & Treasures ... 30.00
☐ Trolls A500 ... 23.00
☐ Trolls A1200 ... 26.00
☐ Truck Racing ... 17.00
☐ Tyran 500+,600,1200 ... 38.00
☐ Ubek A1200 ... 21.00
☐ Universe ... 48.00
☐ Uridium 2 ... 28.00
☐ Vabank ... 17.00
☐ Vicky ... 17.00
☐ Vital Light ... 29.00
☐ **Watchtower A1200 ... 48.00**
☐ Wild West ... 17.00
☐ Wizkid ... 24.00
☐ Wolfchild ... 20.00
☐ World Rugby Manager ... 17.00
☐ Worlds of Legend ... 24.00
☐ **Worms Directors Cut A1200 ... 100.00**
☐ Zombie ... 17.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

☐ **Korepetytor z Fizyki ... 28.00**
☐ **Korepetytor z gram.J.Pol. ... 28.00**
☐ **AMILab ... 24.90**
☐ AMISłownik Ang-Pol, Pol-Ang ... 22.00
☐ AMISłownik Niem-Pol, Pol-Niem ... 22.00
☐ AMITEKST GOLD ... 44.90
☐ AMITEKST Mini ... 12.00
☐ AMITEKST PRO 2.0 ... 44.90
☐ Asystent ... 14.00
☐ Asystent PRO ... 25.00
☐ Brain Fodder ... 30.00
☐ Digi Booster ... 25.90
☐ Edukacja ... 35.00
☐ FIRMA v.6.5 ... 140.00
☐ Fiskus ... 34.00
☐ Geometria dla każdego ... 23.00
☐ Hiperst.ang-pl,pl-ang,500+,600 ... 22.00
☐ **Historia kl.8 ... 30.00**
☐ Historia szk.p + Lic kl.1 ... 14.90
☐ Jęz.Angielski ... 35.00
☐ Jęz.Niemiecki ... 35.00
☐ Mały Tales ... 31.00
☐ Nauka Jazdy ... 39.00
☐ Novapaint ... 37.00
☐ Novapaint IV ... 49.00
☐ Ortograf-Słownik J.Polskiego ... 15.00
☐ Ortografia ... 22.00
☐ **Pisarz 3.0 ... 47.00**
☐ Pitagoras kl.5-8 Podst. ... 25.90
☐ Pitagoras Lic.kl.1,2 ... 25.90
☐ Pitagoras Lic.kl.3,4 ... 25.90
☐ Pitagoras Matura ... 25.90
☐ Planetarium ... 13.00
☐ Polonista ... 33.00
☐ Program Eksperta Giełd. ... 50.00
☐ Super Buli 1-3 kl.Podst. ... 32.00
☐ Super Memo v.3.0 A ... 49.00
☐ Telexpres ... 28.00
☐ Wisielec ... 19.00
☐ You and Me 1 ang. ... 35.00

CD32

☐ Alfred Chicken ... 24.00
☐ All Terrain Racing ... 60.00
☐ Chaos Engine ... 37.00
☐ Fears ... 71.00
☐ Fire & Ice ... 37.00
☐ Fly Harder ... 19.50
☐ Legends ... 61.00
☐ Overkill + Lunar-C ... 24.00
☐ Pinball Illusions ... 58.00
☐ Roadkill ... 49.00
☐ Speedball 2 ... 43.00
☐ Speris Legacy ... 95.00
☐ Strip Pot ... 31.00
☐ Vital Light ... 20.00
☐ Whizz ... 49.00
☐ Scena PL ... 48.00
☐ Super Memo 3.0 ... 78.00

Sony PlayStation

tel. 0-601 202-118

☐ **Alone in the Dark ... 150.00**
☐ **Casper ... 160.00**
☐ **Crash Bandicoot ... 190.00**
☐ **Destruction Derby 2 ... 200.00**
☐ **Die Hard Trilogy ... 180.00**
☐ **Disruptor ... 180.00**
☐ **Excalibur ... 195.00**
☐ **Exhumed ... 195.00**
☐ **FIFA 97 ... 190.00**
☐ **Grid Run ... 195.00**
☐ **Legacy of Kain ... 195.00**
☐ **Little Big Adventure ... 195.00**
☐ **Lost Vikings 2 ... 195.00**
☐ **Need for Speed 2 ... 195.00**
☐ **NBA 97 ... 190.00**
☐ **NBA Jam Extreme ... 150.00**
☐ **Micro Machines v.3 ... 190.00**
☐ **Pandemonium! ... 180.00**
☐ **Porsche Challenge ... 200.00**
☐ **Re-Loaded ... 165.00**
☐ **Soul Blade ... 210.00**
☐ **Soviet Strike ... 180.00**
☐ **Star Gladiator ... 170.00**
☐ **Street Fighter Alpha 2 ... 170.00**
☐ **Suikoden ... 190.00**
☐ **Tekken 2 ... 200.00**
☐ **Tomb Raider ... 200.00**
☐ **Worms ... 170.00**
☐ **KONSOLA SONY PLAYSTATION ... TEL.**

lestone – Ameryka). W banku znajdziesz 256 mln GOLD.

HIRED GUNS

Amiga, Paweł Karwowski

Wpisanie hasła AMIGA podczas gry daje nieśmiertelność.

HUNT FOR RED OCTOBER

Pegasus, Czacha

START i SELECT – max życia.

KATHARSIS

PC

Wszystkie kody: 1–1: BEE, 1–2: SHIELD, 1–3: WHIRLWIND, 1–4: ELECTRICITY, 2–1: BOMBSHELL, 2–2: BORER, 2–3: SWITCH, 2–4: HEAT, 3–1: LEVIATHAN, 3–2: RAINBOW, 3–3: SPRINGER, 3–4: BAD DREAM, 4–1: ANTENNAE, 4–2: SLEDGEHAMMER, 4–3: CAVITY, 4–4: BULLET RAIN, 5–1: GIANTS, 5–2: PRIME TEAM, 5–3: XL SHIPS, 5–4: BLOOD BATH.

KID CHAOS

CD 32, Michał „Scoulmans" Wierzbicki i Ralph

Kody: 1. LILBDKEAJNA, 2. NMOHCKGLGAB, 3. EQAOHKRBIAC, 4. PFQOOAICKTN.

KRUSTYS FUN HOUSE

GameBoy, Marcin Krupa

Kody: MCBAIN, MILHOUSE, CMBURNS, PRINCESS.

LEMMINGS

SNES, Marcin Krupa

Ukryte plansze: GNNBJWV, RCQRFPZ, FBJJKJB, RMQMZDC, DTCZVMQ.

LION KING

PC, Paweł Karwowski

Wpisz DWARF na planszy tytułowej i teraz: H – regeneracja energii, L – skok do następnego poziomu.

MIGHT AND MAGIC 2

PC

Kody: 1313 – przegrana, 32167 – 5 czarnych smoków, 8675309 – cała mapa, 911 – wygrana.

OUTLAWS

PC

Kody: OLPOSTAL – broń i amunicja, OLCDS – supermapa, OLREDLITE – wrogowie zamrożeni, ale nie można ich zabić.

PANZER DRAGOON 2

Saturn, Przemysław Jasiński

W epizodzie 4 na końcu pierwszego korytarza jest brama. Wleć do niej naciskając „górę" na joypadzie. Jeśli w OPTIONS wybrałeś „instrument mode" na full to na dole ekranu pokaże się napis „ROUTE 3". Jeżeli tam wlecisz to jest to połowa sukcesu. Teraz musisz zdobyć powyżej 90% skuteczności. Jeżeli spełnisz te warunki to w epizodzie 5 będziesz miał fajnego smoka – Skydart. Niestety wszystko ma swoje słabe strony. Jeżeli w dalszych epizodach będziesz miał skuteczność 80% lub mniej to wszystko w porządku, ale jeżeli będzie to około 90% to twój smok zmieni się na gorszego (Type_01). Gdy zdobędzie się około 100% to smok urośnie do Type_02.

Jest jeszcze prosty sposób na zdobycie dużej liczby punktów. W epizodzie 1, po rozwaleniu dużej kuli usłyszysz dziwny dźwięk. Rozejrzyj się wtedy po niebie. Ujrzysz dość duży, czarny statek. Strzelaj do niego, a liczba punktów będzie rosnąć jak na drożdżach.

POLANIE

PC, Wojciech Spytek

Pocisk Kapłana wybucha na trzech kolejnych polach. Jeżeli budynki wroga leżą blisko siebie to celuj w jeden tak by ostatnia część pocisku wybuchała na drugim budynku. Wrogowie będą naprawiać tylko ten, w który celujesz.

POWER RANGERS

GameBoy, Piotr Pabich

Kody. Normal: 4718, 1012, 0216, 1387. Hard: 1001, 3109, 3492, 0411.

PRINCE OF PERSIA

Pegasus, Piciu

Kody: Level 2 – 51057727, Level 3 – 85330030, Level 4 – 09610333, Level 5 – 06649223, Level 6 – 64366748, Level 7 – 09796132, Level 8 – 88598748.

RAYMAN

PSX, Piotr Klicki

Aby mieć 99 żyć wpisz kod: X, N, B, 9, F, M, !, Z, 2.

SETTLERS 2

PC, Klimek & Ludwisiak

Dostęp do wszystkich misji możesz uzyskać w bardzo prosty sposób, nie przechodząc każdej z nich po kolei. W katalogu SET2\SAVE znajdziesz plik mission.dat. Teraz zwykłym nortonowskim edytorem wystarczy przerobić w nim wszystkie zera z pierwszego wiersza na jedynki.

SILVERBALL

PC, Przemysław Pyka

Podczas gry wciśnij Esc, a następnie B + N – dodatkowa bila.

SLEEPWALKER

Amiga, Piotr Szczygieł

Na planszy tytułowej wpisz: DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG. Kolor nosów zmieni się na zielony i teraz M – mapa, a Return – następny poziom.

STREET FIGHTER 2

Amiga, Piotr Wróblewski

Jeżeli w czasie gry wpiszesz 7 KIDS, to w następnej rozgrywce

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE
ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

.... Nazwisko i imię

__ __-__ __ __ .... Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon

.... (podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

PC 3.5" zł, gr

☐ 1939 ... 39.00
☐ 7 Dni 7 Nocy ... 40.00
☐ Alien Breed ... 37.00
☐ Alien Breed Tower Ass. ... 79.00
☐ Arnie 2 ... 29.00
☐ Bastion ... 49.00
☐ Batman Returns ... 36.60
☐ Battle Isle ... 28.00
☐ Blade of Destiny ... 49.00
☐ Body Slam Wrestling ... 29.00
☐ Brutal Football ... 30.00
☐ Budokan ... 18.30
☐ Bureau 13 ... 36.60
☐ Burntime ... 37.00
☐ Cannon Fodder 2 ... 48.80
☐ Car & Driver ... 30.50
☐ Carnage ... 19.90
☐ Crazy Cars 2 ... 20.00
☐ Crystals of Arborea ... 25.00
☐ Dawn Patrol ... 67.00
☐ Dracula ... 15.00
☐ Eksperyment Delfin ... 52.90
☐ Electro Body ... 30.00
☐ Epic ... 28.00
☐ Epic Pinball 3 ... 30.00
☐ Evasive Action ... 39.00
☐ F-29 Retaliator ... 39.00
☐ First Samurai ... 28.00
☐ Flipper ... 33.00
☐ Frankenstein ... 29.90
☐ Franko ... 37.00
☐ Front Lines ... 59.00
☐ Fury of the Furries ... 52.00
☐ Gandalf ... 38.00
☐ Gear Works ... 15.00
☐ Guilty ... 36.60
☐ Hannibal PL ... 39.00
☐ Harpoon 2 ... 48.80
☐ Heimdall 2 ... 37.00
☐ High Seas Trader ... 59.00
☐ Hired Guns ... 36.60
☐ **Imperium Galactica ... 20.00**
☐ Innocent Until Caught ... 36.60
☐ Internat.Ninja Rabbits ... 19.00
☐ International Athletics ... 19.90
☐ International Soccer ... 29.90
☐ International Tennis ... 19.90
☐ Ishar 2 ... 39.00
☐ Ishar 3 ... 44.00
☐ Janosik ... 12.00
☐ Jazz Jack Rabbit ... 35.90
☐ Jazz Jack Rabbit 2 ... 35.90
☐ KA-50 Hokum ... 48.80
☐ Kajko i Kokosz ... 48.00
☐ King's Quest 1 ... 30.50
☐ Kingmaker ... 48.00
☐ Klik & Play ... 50.00
☐ Kosmos ... 43.90
☐ Leisure Suit Larry 6 ... 48.80
☐ Liga Polska Man.'97 WIN ... 48.00
☐ Links - Golf ... 18.30
☐ Lords of the Realm ... 59.90
☐ Manager Piłkarski ... 29.00
☐ Mega Blast ... 29.00
☐ Mega-lo-Mania ... 28.00
☐ Michael Jordan in Flight ... 24.00
☐ Misja Harolda ... 39.00
☐ Noc ... 49.00
☐ Nomad ... 36.60
☐ One Must Fall 2097 ... 50.00
☐ Operation Combat 2 ... 29.00
☐ Oscar ... 38.00
☐ Overdrive ... 49.00
☐ Pinball Illusions ... 59.00
☐ Piotrków 1939 ... 42.70
☐ Polanie ... 53.00
☐ Quest for Glory 1 ... 30.50
☐ Rally Championships ... 38.00
☐ Ramon's Spell ... 30.00
☐ Robinson's Requiem ... 54.00
☐ Scottish Open ... 37.00
☐ Skaut Kwatermaster ... 42.90
☐ Smuś ... 19.90
☐ Soccer Superstars ... 60.00
☐ Soltys ... 43.90
☐ Space Quest 1 ... 30.50
☐ Star Crusader ... 36.60
☐ Suicide Speed ... 39.00
☐ Swirus WIN ... 39.00
☐ The Machines ... 29.00
☐ Trolls ... 26.00
☐ Tyrian ... 43.90
☐ Ultimate Soccer Manager ... 73.00
☐ Universe ... 37.00
☐ Urban ... 34.00
☐ Walls of Rome ... 29.00
☐ Wizkid ... 24.00
☐ World Cup Year 94 ... 73.00
☐ World Rally Fever ... 92.00
☐ Worlds of Legend ... 29.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

☐ 2x2 Arytmetyka WIN ... 46.00
☐ Belfer - Fizyka ... 46.00
☐ **Chatka Małolatka ... 61.00**
☐ **Chemia - Laboratorium ... 36.60**
☐ **Drgania - Fale - Dźwięki ... 75.00**
☐ Dziejnia Podstawowa ... 40.00
☐ Edukacja ... 59.90
☐ Eteacher Deutsch 3.0 WIN ... 59.00
☐ Eteacher English 3.0 WIN ... 59.00
☐ Geografia ... 34.90
☐ Geometria dla każdego ... 23.00
☐ Grammar Tree ... 40.00
☐ Historia Szk.P+1 Lic. ... 34.90
☐ Historia Polski 966-1795 WIN ... 31.00
☐ HYPER ang-pl,pl-ang.WIN ... 49.00
☐ Izometrie ... 20.00
☐ Język Angielski ... 34.90
☐ Język Niemiecki ... 34.90
☐ Kopciuszek WIN'95 ... 48.00
☐ **Korepetytor z Fizyki ... 28.00**
☐ **Korepetytor z Historii ... 28.00**
☐ **Korepetytor z Polskiego ... 28.00**
☐ Literki Cyferki v.3.0 ... 35.00
☐ Matematyka kl.III-IV ... 25.00
☐ Matematyka kl.VII-VIII ... 37.90
☐ Matma 1-4 Lic ... 79.00
☐ Matmania ... 37.90
☐ MatMiś 1-3 podst. ... 36.00
☐ Mistrz Arytmetyki ... 25.00
☐ Optyka ... 36.00
☐ Ortografia-PRO ... 25.00
☐ Ortomania ... 34.90
☐ Pitagoras 1, 5-8 WIN ... 49.00
☐ Pitagoras 2, szk.p.+egz.do Lic. WIN ... 49.00
☐ Pitagoras 3, Lic. I-II WIN ... 49.00
☐ Pitagoras 4, Lic. III-IV WIN ... 49.00
☐ Pitagoras 5, Matura WIN ... 49.00
☐ **Planety Wyobraźni ... 48.80**
☐ Polonista szk.p.+egz.do Lic. ... 39.00
☐ POP Deutsch ... 49.00
☐ POP English ... 49.00
☐ POP Francaise ... 44.00
☐ Samar Chemia ... 37.00
☐ Szkolny Atlas Polski ... 60.00
☐ TESTY-Historia Najnowsza ... 50.00
☐ TESTY-Historia Ogólna ... 49.00
☐ TESTY-Matematyka ... 50.00
☐ TESTY-Świat Współczesny ... 50.00
☐ Ułamki ... 25.00
☐ Układ okresowy pierw. ... 60.00
☐ Wielościany II 3D geom. ... 90.00
☐ **World Transl. Ang. WIN ... 144.90**
☐ **World Transl. Ang.Thes.WIN ... 165.00**
☐ **World Transl. Niem.WIN ... 144.90**
☐ **World Transl. Power Pack WIN ... 199.00**
☐ **World Transl.Fullwersja WIN ... 199.00**

PC CD ROM

☐ **3 w jednym ... 138.00**
☐ 3DO Decathlon ... 95.00
☐ Absolute Pinball ... 89.00
☐ **Ace Ventura-Psi Detektyw ... 119.00**
☐ Action Soccer ... 74.00
☐ AD 2044 WIN'95 ... 110.00
☐ Admiral Sea Battles ... 138.00
☐ Age of Riffles 1846-1905 ... 130.00
☐ Age of Sail ... 134.00
☐ Air Warrior II ... 138.00
☐ Albion ... 129.00
☐ Alien Breed Tower Assault ... 99.90
☐ Alien Trilogy ... 129.00
☐ Alone in the Dark 2 ... 75.00
☐ Alone in the Dark Trilogy ... 170.00
☐ American Civil War ... 103.00
☐ Antietam-Battleground ... 115.00
☐ Ardeny-Battleground ... 115.00
☐ Assault Rigs ... 110.00
☐ ATF ... 120.00
☐ **ATF Gold ... 138.00**
☐ ATrain ... 39.00
☐ Avalon Classic 1 ... 69.00
☐ Avalon Classic 2 ... 69.00
☐ **Axelerator ... 131.00**
☐ Bad Mojo-życie karalucha ... 110.00
☐ **Battlecruiser 3000 ... 127.00**
☐ Big Red Racing ... 87.00
☐ Bioforge ... 39.00
☐ Brain Dead 13 ... 105.00
☐ Broken Sword ... 140.00
☐ **Bubble Bobble ... 99.00**
☐ **C&C GOLD ... tel.**
☐ **C&C Red Alert Counterstrike ... tel.**
☐ Capitalism ... 116.00
☐ **Capitalism + ... 138.00**
☐ **City of Lost Children ... 138.00**
☐ **Civiliz.I + Civiliz.II ... tel.**
☐ Clandestiny ... 74.00
☐ Close Combat WIN95 ... 109.00
☐ **Comanche 3.0 ... tel.**
☐ **Crow: City of Angels ... 138.00**
☐ Crusader no Regret ... 49.00
☐ Cyber Judas ... 103.00
☐ **Darklight Conflict ... 138.00**
☐ Davis Cup Tennis ... 122.00
☐ Deadline ... 110.00
☐ Death Rally ... 130.00
☐ **Definitive Wargame Coll.2 ... 130.00**
☐ Destiny ... 138.00
☐ Deus PL ... 126.00
☐ **Die Hard Trilogy WIN'95 ... tel.**
☐ Dogz-Your Computer Pet ... 65.00
☐ Down in the Dumps ... 100.00
☐ Dreamweb ... 61.00
☐ Earthworm Jim WIN'95 ... 126.00
☐ **Ecstatica 2 PL ... tel.**
☐ Elk Moon Murder ... 119.00
☐ Ene, Due, Rabe shw ... 25.00
☐ Eraser Turnabout ... 150.00
☐ Eye of the Beholder III ... 37.00
☐ Fable ... 132.00
☐ Fallen Haven ... 139.00
☐ Fatal Racing ... 49.00
☐ FIFA Internat.Soccer ... 39.00
☐ Fire Wind ... 65.00
☐ **Fishing Fanatic ... 113.00**
☐ Flight of Amazon Queen ... 85.00
☐ Flight Simulator 6.0 ... 190.00
☐ Fragile Allegiance ... 130.00
☐ Front Lines ... 73.00
☐ Gabriel Knight 2 ... 88.00
☐ Gene Machine ... 74.00
☐ Gene Wars ... 49.00
☐ Gettysburg-Battleground ... 115.00
☐ **Gnome ... 131.00**
☐ Grand Prix 2 ... 127.00
☐ Gry 4 U shw ... 25.00
☐ Gry i zabawy dla najmł.shw ... 25.00
☐ Gry karate shw ... 25.00
☐ Gry labiryntowe shw ... 25.00
☐ Gry planszowe i karty shw ... 25.00
☐ Gry przygodowe shw ... 25.00
☐ Gry sportowe shw ... 25.00
☐ Gry strategiczne shw ... 25.00
☐ Gry strzelanki shw ... 25.00
☐ Gry w szachy shw ... 25.00
☐ Gry w wyścigi ... 25.00
☐ Gry wirtualne 3D cz.1 shw ... 25.00
☐ Gry wirtualne 3D cz.2 shw ... 25.00
☐ Harpoon Class.'97 WIN95 ... 139.00
☐ Harvester ... 88.00
☐ Heimdall 2 ... 35.00
☐ **Helicops ... 94.00**
☐ Heroes of M&M 2 PL ... 140.00
☐ High Seas Trader ... 73.00
☐ Hind ... 135.00
☐ iM1A2 ... 139.00
☐ **Independence Day ... tel.**
☐ **Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal ... 99.00**
☐ Jack Nicklaus Golf ... 31.00
☐ JetFighter 3 ... 148.00
☐ Josephine Assasin ... 79.00
☐ Kajko i Kokosz ... 68.00
☐ KICK OFF'96 ... 88.00
☐ Killing Time ... 129.00
☐ KKND ... 130.00
☐ Kolekcja EXE ... 25.00
☐ Kolekcja gier dla DOS shw ... 25.00
☐ Kolekcja gier dla WIN shw ... 25.00
☐ Korea - Longbow Misje ... 58.00
☐ Krazy Ivan ... 119.00
☐ Lew Leon ... 96.00
☐ Little Big Adventure ... 39.00
☐ **Longbow Gold ... tel.**
☐ Lords of the Realm ... 79.00
☐ Lords of the Realm 2 ... 130.00
☐ **Master of Orion 2 ... tel.**
☐ Mechwarrior 2-Mercenaries ... 165.00
☐ **Megasixpack ... 135.00**
☐ Monster Truck Madness WIN95 ... 110.00
☐ **Motor Racer ... tel.**
☐ Najlepsze z najlepszych shw ... 25.00
☐ Nascar Racing 2 ... 130.00
☐ Navy Strike ... 104.00
☐ NBA Court Press WIN95 ... 114.00
☐ Need for Speed 2 ... 135.00
☐ **NET:Zone ... 74.00**
☐ **Neverhood WIN'95 ... 146.00**
☐ Noc ... 49.00
☐ Normality ... 49.00
☐ Nowy Teenagent PL ... 65.00
☐ Offensive ... 129.00
☐ Onside Soccer ... 139.00
☐ Orion Burger ... 138.00
☐ Oscar ... 65.00
☐ Pinball Illusions ... 79.00
☐ Piranha ... 65.00
☐ Pocahontas ... 138.00
☐ **Podwójne kłopoty Buda Tuck ... 99.00**
☐ Polanie CD ... 79.00
☐ Power F1 ... 130.00
☐ Premier Man.3 De Luxe ... 49.00
☐ Race Mania ... 65.00
☐ RALLY Championship ... 124.00
☐ Rally Championships ... 67.00
☐ **Redneck Rampage ... tel.**
☐ **Reloaded ... 127.00**
☐ **Riot ... 138.00**
☐ Rise of Triad ... 37.00
☐ Road Warrior ... 49.00
☐ Sabre Team ... 35.00
☐ **SCARAB ... 135.00**
☐ SEGA Rally ... 166.00
☐ Shattered Steel ... 129.00
☐ Sherlock Holmes 2 ... 74.00
☐ **Sideline ... 65.00**
☐ SIM Ant ... 39.00
☐ SIM City ... 39.00
☐ SIM Earth ... 39.00
☐ SIM Farm ... 39.00
☐ Simpson Cartoon Studio ... 130.00
☐ SkyNet - the Terminator ... 130.00
☐ Slipstream ... 28.00
☐ Smocze Historie ... 89.00
☐ Smurfs PL ... 110.00
☐ Soccer Stars'96 ... 85.00
☐ **Sport-Test t.Best shareware ... 25.00**
☐ SS CD 43 ... 19.00
☐ SS CD 44 ... 19.00
☐ SS CD 45 ... 19.00
☐ SS CD 46 ... 19.00
☐ **SS CD 47 ... 19.00**
☐ Star Rangers ... 122.00
☐ Stars ... 138.00
☐ STORM ... 74.00
☐ **Strategia-Test t.Best shareware ... 25.00**
☐ Strife ... 129.00
☐ Stunt Driver ... 31.00
☐ Super EF2000 WIN'95 ... 177.00
☐ **Super Gry 97 shareware ... 25.00**
☐ **Symulacje-Test t.Best shareware ... 25.00**
☐ Symulatory (shareware) ... 25.00
☐ Syndicate Wars ... 74.00
☐ **Tactical Collection ... 199.00**
☐ TFX ... 115.00
☐ The 11th Hour ... 49.00
☐ The War College ... 73.00
☐ **Theme Hospital ... 135.00**
☐ Third Reich ... 138.00
☐ Tilt ... 75.00
☐ Time Paradox ... 65.00
☐ **Time Warriors ... 138.00**
☐ Titanic ... 125.00
☐ Toonstruck ... 140.00
☐ Top Gry 8 shareware ... 25.00
☐ Top Gry 9 shareware ... 25.00
☐ Top Gry 10 shareware ... 25.00
☐ Top Gun ... 88.00
☐ Total Mania ... 130.00
☐ Touche PL ... 112.00
☐ Trolls ... 65.00
☐ Tunnel B1 ... 130.00
☐ **UFO I + UFO II ... tel.**
☐ Universe ... 35.00
☐ **US Navy Fighters'97 ... 130.00**
☐ Virtual Tennis ... 65.00
☐ Wages of War ... 129.00
☐ **War Wind ... 120.00**
☐ Warcraft 2 ... 130.00
☐ Warcraft 2-Expansion Set ... 71.00
☐ Waterloo-Battleground ... 115.00
☐ Wersal 1685 PL ... 130.00
☐ Wetlands ... 89.00
☐ Wing Commander 2 ... 39.00
☐ Wing Commander 3 ... 78.00
☐ Winnie the Pooh ... 138.00
☐ Winter Supersports ... 65.00
☐ World Cup Year'94 (4gry) ... 73.00
☐ World Rally Fever ... 131.00
☐ Worlds of Legend ... 29.00
☐ Worms Reinforcements ... 66.00
☐ **Wrecking Crew ... tel.**
☐ XS ... 130.00
☐ Z ... 74.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

☐ 3D Atlas PL ... 139.00
☐ **33 lektury do szkoły średniej ... 25.00**
☐ Atlas Świata v.3.0 ... 88.00
☐ Atlas of Europe ... 89.00
☐ Biblioteka Muzyka shw ... 25.00
☐ **Biblioteka Prawa ... 122.00**
☐ Biblioteka Programisty shw ... 25.00
☐ Comic's Planet ... 142.00
☐ Dinosaur Hunter ... 159.00
☐ Dyktando ... 95.00
☐ **Dzwonnik z Notre Dame ... 129.00**
☐ Edukacyjna Kolekcja shw ... 36.00
☐ Encyklop. Broni ... 66.00
☐ Encyklop. Kosmosu ... 99.00
☐ Encyklop. Przyrody 2.0 ... 86.00
☐ Encyklop. PWN ... 216.00
☐ Encyklop. Sportu ... 88.00
☐ Encyklop.Samochodów ... 88.00
☐ Entliczek shw ... 25.00
☐ **EuroPlus+ Deutsch Level1 ... 205.00**
☐ Fizyka, astronomia shw ... 25.00
☐ Hist.Eur.1918-1939 i Kamp.Wrz. ... 88.00
☐ Historia Świata 2.0 ... 84.00
☐ **II Wojna Światowa ... 89.00**
☐ **Inwestor ... 135.00**
☐ Klik uczy czytać ... 99.00
☐ Kliparty shw ... 35.00
☐ **Kr.Śnieżka i 7 Jaśków ... 132.00**
☐ Let's Draw ... 89.00
☐ Literat 2.0 ... 96.90
☐ **Lulu i jej książka PL ... 99.00**
☐ **Matemat., elektr., progr.diagn.shw ... 25.00**
☐ **Max i tajny wzór Wujka P. ... 124.00**
☐ **New Beat Trancemision ... 89.00**
☐ **Prof.Henry-gramatyka ... 89.00**
☐ Prof.Henry-słownictwo ... 69.00
☐ Programy graficzne 2 shw ... 25.00
☐ Programy użytkowe 2 shw ... 25.00
☐ Proste Drogi ... 81.00
☐ Repetytorium z mat, fiz,chem. ... 90.00
☐ Słownik Ang-Pol-Ang ... 144.90
☐ **Słownik Niem-Pol-Niem ... 138.00**
☐ Skarbiec Muzyka shw ... 25.00
☐ **The Simpson Cartoon ... 138.00**
☐ **Universe Beyond ... 134.00**
☐ **WIN'95 progr.graficzne shw ... 25.00**
☐ **WIN'95 progr.użytkowe shw ... 25.00**
☐ **World Transl. 5.0 WIN ... 249.00**

będzie mogło grać dwóch takich samych zawodników.

SUPERFROG

Amiga, Piotr Szczygieł

Kody: 984841, 093152, 837122, 747822, 882311, 992334, 392822, 387211, 981122, 398112, 091332, 467464, 818234, 182394, 298383, 984448, 477444, 447464, 234644. W kodzie 837122 cały czas naciskaj Esc.

THUNDERHAWK 2

PSX, Janusz Osowski

Końcowa sekwencja – wpisz w password: 1NOK2OT5326M4A.

TITAN WARS

PSX, Simon the Crow

Zacznij grę, wciśnij pauzę i wystukaj Prawo – Dół – Dół – Lewo – (– (– (– (– (. Kody: 2 – 31617, 3 – 09273, 4 – 73849, 5 – 28937, 6 – 28374, 7 – 39272.

TOTAL MAYHEM

PC

W bazie, na głównym ekranie trzymając SHIFT i CTRL wpisz CHEAT. Teraz: CTRL + N – następna misja, CTRL + A – wszystkie bronie i power upy (do kupienia), CTRL + C – 1000 kredytów (można powtarzać). Reszta kodów do wpisania podczas wykonywania misji: CTRL + R – naprawia stan osłon i uzdrawia twoich ludzi, CTRL + I – niezniszczalność, CTRL + M. – total mayhem.

TRUE LIES

GameBoy, Piotr Pabich

Kody: RSSHLS, QFFCSS.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Saturn, Maciej Gołębiewski, Mariusz Kollas

Żeby zagrać Human Smoke'm musisz wybrać opcję gry na jednego gracza. Podczas wybierania postaci weź Smoke'a. Następnie zaraz na początku rundy trzymaj Blok oraz Run, HP, HK i skieruj pad do przeciwnika. Zamienisz się wtedy w Human Smoke'a.

ULTIMATE SOCCER MANAGER

PC, Paweł Karwowski

Wpisz się jako MAKE BELIEVE, a wtedy wciśnięcie „+" w trakcie gry daje 100 tys. premii, zaś klawisze 1–6 powodują zakończenie meczu wynikami od 1:0 do 0:3.

WAGES OF WAR

PC, Urban Runner

Włącz Caps Lock i naciśnij Enter, wpisz BLOOD MONEY, a to uruchomi Cheaty: ADJECTIVES – nieśmiertelność, ELBOW ROOM – 999 punktów, DEADMAN – brak przeciwników, NOUN – maximum zdrowia, MMIN – dodaje 5 min.

XP8

Amiga, Paweł Karwowski

Kody: 76200021063D, D230582 14601, 102848939396, D18A1B210C23.





Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

UWAGA!
komplet
plecak+bluza+T-shirt
129,90
tylko do wakacji

5 — 69,90

6 — 69,90

Rozmiary:
1, 2, 3, 4 .... L, XL
5,6 .... uniwersalny
7, 8 .... M, L, XL, XXL

NOWOŚCI NA SEZON LATO '97

1 
39,90

2 
39,90

3 
39,90

4 
39,90

Kolejna nowa koszulka

9 
39,90

Letnia promocja

Do kolekcji czterech koszulek konkursowych dołącza piąta, z szalonym znaczkiem a'la Mortal. Jesto to ekskluzywna limitowana kolekcja, specjalnie na nadchodzące wakacje!!! Ponadto cały czas dostępne są: plecaki (nr 5 i 6), firmowy T-shirt (nr 7) i bawełniana bluza (nr 8), które z okazji wakacji możesz zamówić w komplecie po atrakcyjnej cenie.

7 
29,90

Zasady zamawiania:

1. Wyciąć kupon ze str. 89.
2. Zaznaczyć na nim numery wybranych produktów i rozmiary.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w ciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji tel. (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie.

8 
49,90

Kodomo no Hi

Japońskie dzieci obchodzą swój Dzień Dziecka 5 maja. Nazywa się on *Kodomo no Hi* i obchodzony jest nieco inaczej niż u nas. Krakowskie Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej Mangha również postanowiło zorganizować specjalny dzień dla krakowskich dzieci i zorganizowało obchody Japońskiego Dnia Dziecka w słoneczną niedzielę 4 maja.

W Japonii, w Dniu Dziecka, przy wielu domach, na masztach zawiesza się papierowe karpie. Japończycy uważają karpie za godne wielkiego szacunku stworzenia i wierzą, że gdy te dotrą do końca swojej mozolnej wędrówki w górę rzeki, zamieniają się w smoki, a smoki są w Japonii bardzo cenione. Prawie każda japońska rodzina zawiesza tego dnia na maszcie karpia tatę, karpia mamę i małe karpie dzieci. Tego dnia kar-



Polacy nie gorsi i też znają troszkę Origami – samoloty z papieru to właśnie ten styl



Polacy nie gorsi i też nie jedzą samymi rękoma – używamy do tego noży, widelcy, łyżek, łyżeczek, widelczyków i kieliszków





pie powiewały również w Krakowie.

Organizatorzy zapewnili dla tłumnie przybyłych rodziców z pociecha-



Polacy nie gorsi i też mają swoje Centrum Sztuki i Kultury Japońskiej – Mangha

Papierowe Karpie – trochę ich nie widać, ale na pewno tam są...

mi wiele atrakcji. Były więc konkursy układania Origami – zabawek z papieru; japońskiej kaligrafii, jedzenia ryżu pałeczkami i wiedzy o Japonii. Konkursy te prowadzili i oceniali prawdziwi Japończycy! Można było pobawić się komputerem multimedialnym, zagrać w gry planszowe oraz spróbować przepysznej kuchni japońskiej (potrawy przyrządzał również Japończyk). Jedna z warszawskich podstawówek zorganizowała nawet pokazy judo, akrobatyki i ogólnej sprawności fi-





Polacy nie gorsi i też znają troszkę Kaligrafię – kredą lub sprayem po murach.

zycznej. Dla fanów anime warszawska firma Planet Manga zorganizowała specjalny przedpremierowy pokaz filmu „Tenchi Muyo in Love!", który spotkał się z bardzo dobrym przyjęciem przybyłych w ten dzień krakowskich otaku. Członkowie obu głównych krakowskich klubów: „Kawaii" i „Yokai" licznie stawili się w Centrum Japońskim, a klub „Yokai" zorganizował nawet wystawę prac jednej ze swoich rysowniczek!

W tę niedzielę wszyscy bawili się wyśmienicie, i dzieci i dorośli. Po raz pierwszy krakowskie fankluby miały okazję spotkać się w Japońskim Centrum, co najprawdopodobniej zapoczątkuje ich ścisłą współpracę. Ja osobiście mam nadzieję, że mające naprawdę wielki potencjał, Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej w Krakowie będzie częściej organizowało takie wspaniałe imprezy dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Chciałbym jeszcze podziękować za tak wspaniałe przyjęcie i ciepłą atmosferę wszystkim moim krakowskim przyjaciołom. Dziekuję Wam i do zobaczenia, miejmy nadzieję już wkrótce!

Mr. Root

Polacy nie gorsi i nasi Otaku też znają klasyczne „anime": Bolek i Lolek, Reksio oraz „mangi": Kloss, Żbik i Tytus.





Fot. R. Korzeniewski

ANIMEGAIDO KLUCZ DO SZCZĘŚC IA, PRZEWODNIK PO TWOIM ŚWI ECIE MARZEŃ, FILMY ANIMOWAN E, KOMIKSY, JAPOŃSKIE KINO GROZY, RYSUNKI CZYTELNIKÓW, KONKURSY, LISTY, RECENZJE, KULTURA I SZTUKA, OD PIĘKNY CH PANIENEK PO CYBERPUNK,CZ ARODZIEJKI NIE TYLKO Z KSIĘŻ YCA,JAK ZOBACZYSZ TO WYMIĘKN IESZ, NAJLEPSZE, NAJWIĘKSZE



NARESZCIE JEST, SZUKAJ W KIO SKACH, MĘCZ KIOSKARZY JEŚLI NIE MAJĄ, MUSZĄ MIEĆ, CO TO ZNACZY ŻE NIE MA, TO NIECH Z AMÓWIĄ, JEST KOLOROWE, JEST SUPERACKI, JEST NASZE, JEST TANIE JAK BARSZCZ, JEST GO D UŻO, DLA WSZYSTKICH WYSTARCZ Y, NAMÓW KOLEGÓW, POINFORMUJ KOLEŻANKI, ZADZWOŃ PO RODZIN IE, CZEGOŚ TAKIEGO JESZCZE N I E B Y Ł O . . .

DZIEWCZYNY-GIWERY-GRANATY





GUNSMITH CATS

Na podstawie mangi Kenichi Sonody
Produkcja: OLM 1995/96
Scenariusz: Atsuji Kanako
Reżyseria: Takeshi Mori
Chara designer: Kenichi Sonoda, Tokuhiro Matsubara
Czas trwania: 70, 30, (cz. 3 w prod.)
Wydawca: A.D. Vision
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga, wersja japońska z angielskimi podpisami. **Cena:** 49.90

15



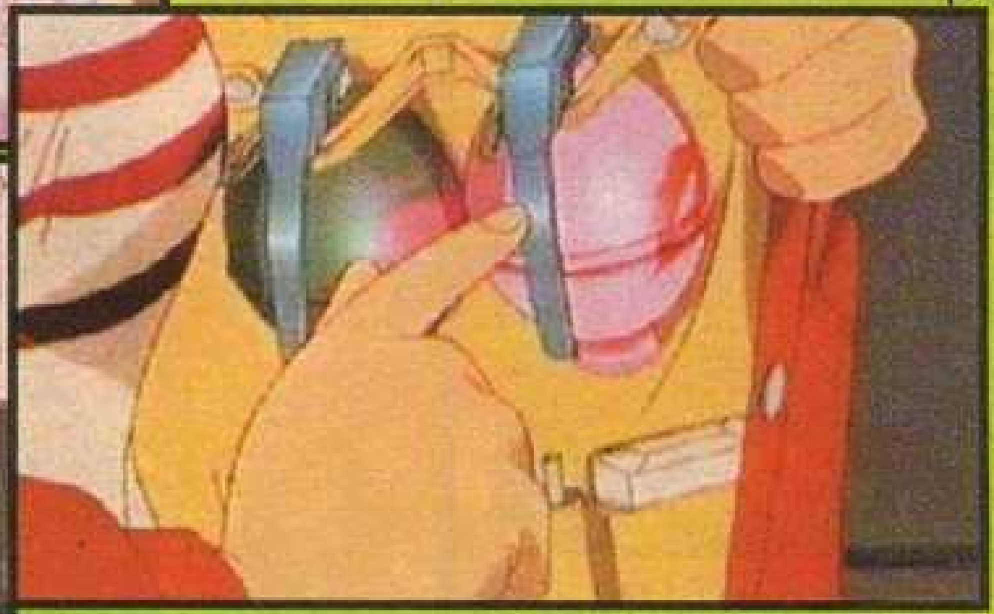




Czasem gdy śpisz w najlepsze przychodzą złodzieje...









Dwie dziewczyny Rally Vincent i Minnie–May Hopkins powracają na nasze łamy, a z nimi niczym bumerang seria „Gunsmith Cats". Tym razem „na warsztat" idzie seria OAV.

Uprzedzam, że piszę ten artykuł, jako człowiek zafascynowany, co może wpłynąć na brak dystansu. Trudno zresztą przejść obojętnie obok serii autorstwa jednego z moich ulubionych twórców. Kenichi Sonoda zarządził ponownie tworząc anime, jakich mało.

Jak pamiętamy, „Gunsmith Cats" zadebiutowały na stronach wielonakładowego magazynu mangowego, wydawanego w Japonii przez największe tamtejsze wydawnictwo Kodansha. Zresztą pomysł, postacie i częściowo fabuła zaczerpnięte zostały z wcześniejszej animowanej produkcji Sonody pt. „Riding Bean" i zostały rozwinięte w mandze „Gunsmith Cats".

Podobnie jak w przypadku filmowych adaptacji książek, tak i animowane adaptacje mang nie zawsze odzwierciedlają to, co zostało zawarte na komiksowych stronach. W przypadku Gunsmitów jest jednak inaczej. Fabuła jest inna niż w mandze, co pozwala autorom na rozwinięcie nowych pomysłów. Pojawiają się nowe postacie, których nie spotkamy na kartach mangi, natomiast pozostaje element, który podobał mi się w mandze – dynamika i akcja. Profesjonalizm Kenichi Sonody widoczny jest nie tylko w fantastycznych postaciach, ale również w genialnym odwzorowaniu miejsc, broni i samochodów. Przy produkcji anime cały team realizatorski wybrał się do Chicago (gdzie umiejscowiono akcję filmu) i zwiedzał sklepy z bronią, posterunki policji, akademię policyjną, robiąc szczegółową dokumentację fotograficzną. Podczas tej wizyty autorzy mogli sami postrzalać z prawdziwej broni i pojeździć amerykańskimi supersamochodami (np. model Cobra GT500). Te wszystkie elementy widać w anime. Samochody, pistolety oraz miejsca istnieją naprawdę. Sklep, który prowadzą dziewczyny, także. Budynki sądu czy posterunku policji też istnieją, jak hydrant na chodniku czy studzienka na ulicy.





Wystarczy jednak tego nudzenia i powiedzmy trochę o fabule anime. „Pistol packin' mama" Rally Vincent razem ze swoją partnerką Minnie–May „happy–granade" Hopkins przymykają drobnego handlarza bronią, który właśnie uciekł z więzienia. Okazuje się jednak, że bandzior specjalnie został przez policję wypuszczony, gdyż miał stróżów prawa doprowadzić do grubszych ryb handlujących bronią. Ingerencja Rally przerwała dochodzenie FBI. Jeden z agentów prowadzących to śledztwo zwraca się jednak do Rally i proponuje jej, aby skontaktowała się znowu z handlarzem broni i zaproponowała mu transakcję. Rally nie miała zbyt dużego wyboru, gdyż prowadząc sklep nie pamiętała o takich drobiazgach jak licencje na niektóre materiały wybuchowe czy dokładnie prowadzona księgowość. Rally rozpoczyna dochodzenie, co oznacza strzelaniny, pogonie samochodowe i trupy ścielące się gęsto. Dochodzi do tego jeszcze element znany z naszych własnych ulic, czyli rosyjska mafia ("ci Rosjanie to prawdziwe świry!" – Minnie) i mamy super film akcji.

Najlepiej „Gunsmith Cats" ogląda się na dużym telewizorze i z pilotem w ręku do przeglądania poszczególnych klatek animacji. Najbardziej przyglądałem się broni, jaką nosi Rally i wypatrywałem oczy za ruchem strzelającego pistoletu czy lotem łuski. Ale ponad tym wszystkim góruje ogólna miodność. Gunsmithy są wspaniałą rozrywką na sobotni wieczór, gdy chcemy obejrzeć „dobry film". Bez skrupułów można by go puścić po dzienniku, a jestem przekonany, że spodobałby się widzom. Cóż, gdyby nie to, że większość dorosłego społeczeństwa traktuje anime jako brutalne japońskie bajki dla dzieci, a sama nie ogląda animacji dla dorosłych, to nie mamy co marzyć o tego typu filmach w TV. Wielka szkoda, pozostaje magnetowid i kasety. Na szczęście dostępne...

Mr. Root

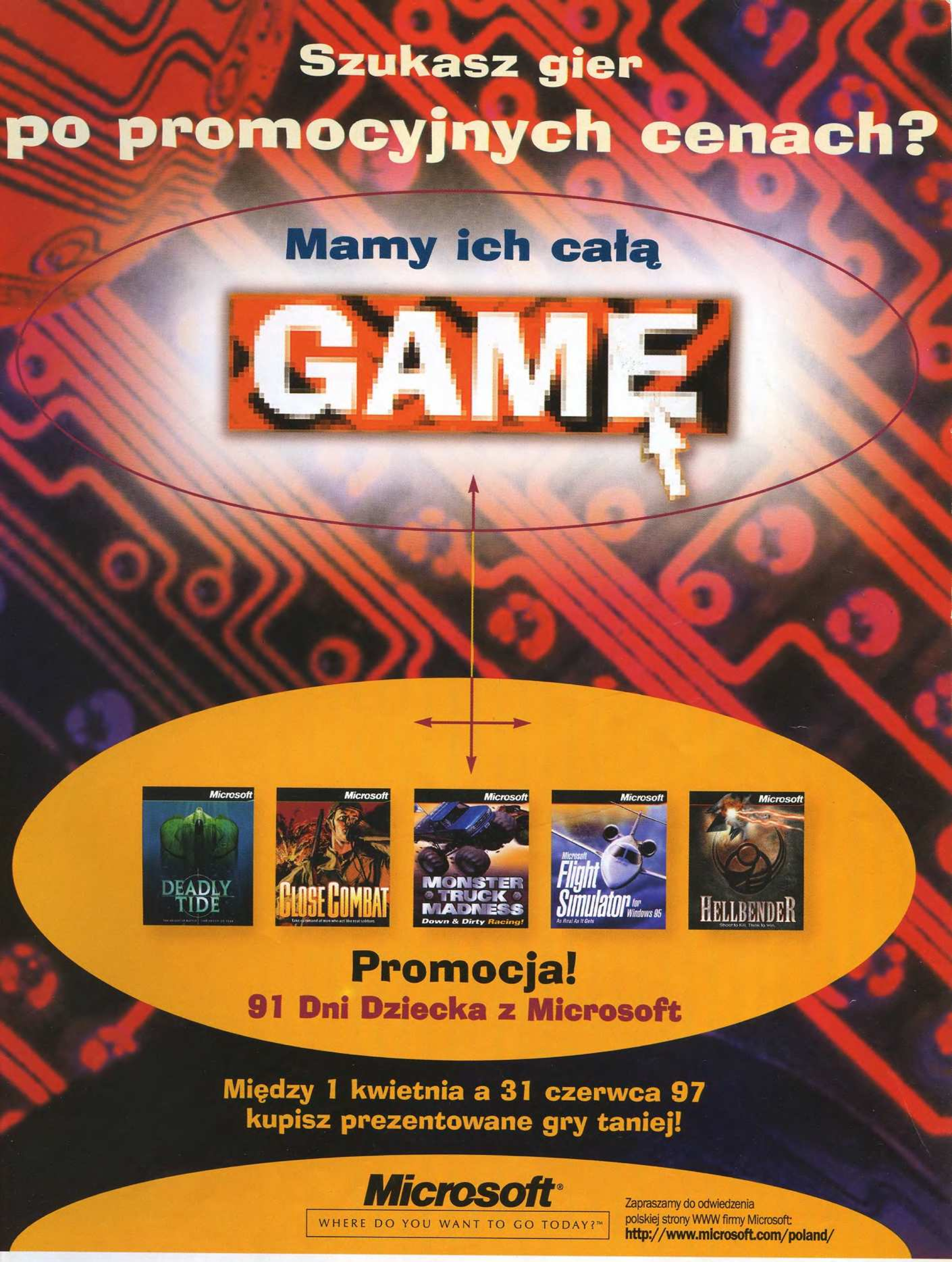


...Rally i „Minnie" May potrafią tak się rozpędzić w „kasowaniu" przestępców, że czasem zapominają o skompletowaniu gardoroby!!! Info dla Otaku: bielizna jest biała, czysta i na miejscu, sorry...

© Kenichi Sonoda, Kodansha, TBS, VAP


GUNSMITH CATS
© Kenichi Sonoda, Kodansha, TBS, VAP


Programowalne przyciski
4+2=6 możliwości programowania do bólu
A-D 4 niezależne przyciski FIRE
124,99 zł *
SET
otwiera pełne możliwości przed
Twoim padem
Klawisze kierunków
Było Jest!
INTERACT
by Multi-Styk
4Way Viever
niezbędny podczas lotu,
360 stopni podglądu z kabiny
3D
dodatkowa funkcja we
wszystkich grach
wirtualnych - dowolna
interpretacja
6x Fire
bezbłędny i niezawodny
SET
przycisk programowania -
wrota do Twojej fantazji
Programowalne klawisze
możliwość zaprogramo-
wania do 30 funkcji
Page
przełącza strony programowania,
zmienia tryb pracy joy/pad
159,99 zł *
Sprzedaż detaliczna:
Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; Chorzów: COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; Czechowice-Dziedzice: PERFEKT, ul. Moniuszki 2; Częstochowa: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT", ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; Dąbrowa Górnicza: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; Elbląg: EMPiK, ul 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; Jaworzno: ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; Kalisz: ULISSES, ul. Śródmiejska 26; Katowice: EMPiK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Koszalin: JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103;GIGA, ul. Wiślicko 10; Łomża: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; Łódź: EMPiK, ul. Piotrkowska 81;MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10 ; Oświęcim: LES&LES, Rynek Główny 6; Poznań: MPiK, ul. Ratajczaka 44; Radom: HST, ul. Żeromskiego 4; Rybnik: AGNUS, ul. Rynek 4; Rzeszów: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; Sandomierz: GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; Sosnowiec: TRISTAR, ul. Modrzejowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; Stalowa Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; Tarnobrzeg: GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; Toruń: MPiK, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; Wrocław: EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; Zielona Góra: EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
MULTI-STYK
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10⁰⁰-16⁰⁰.
Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.
* - sugerowana cena detaliczna z podatkiem VAT.
UWAGA! Wszystkie joysticki i Joypady posiadają dwunastomiesięczną gwarancję.



© 1997 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Promowane produkty można kupić u wybranych dealerów: **Kraków**, User, tel. (0-12) 66-88-54, **Poznań**, Escom, tel. (0-61) 17-22-99; **Warszawa**, APN Promise, tel. (0-22) 616-03-80; CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03 oraz w sklepach:

Microsoft SHOP SHOP **Białystok:** ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 51-44-38; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-94; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy komputerowe, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań**: ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-64-34; ON-LINE Softop, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom**: Novatech, tel. (0-48) 360-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Sieradz:** INWAR, tel. (0-43) 750-63; **Szczecin:** OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34; KOMPUTERLANDIA, tel. (0-22) 25-51-86.







REDNECK RAMPAGE

W tych grach nie ma już żadnej świętości, nawet sławojka została świadkiem rozwałki, a wydawać by się mogło, że to oaza spokoju.







Chłop żywemu nie przepuści, jak mawiają, i aż dziwota, że żaden jeszcze nie był bohaterem DOOM-nej rąbanki. Do czasu, panie. Jak raz kosmity zjechały do Hickston w Arkansas i porwały Bessie. A trza wiedzieć, że Bessie to świnia jak się patrzy – dorodna, wypasiona, siła medali ci nadostawała. No to jak chłopy, to jest Bubba i Leonard, mieli przeboleć takie stratę? Łom się znalazł i bymbenkowca nie zbrakło, to i REDNECK RAMPAGE trza było uskutecznić. Spieczone karczycho wleczemy do mieściny, co by intruzom włomotać i własność ukradzionom odebrać. A że grafika pirszorzędna, engine DUKE'owy, tradycyjny, to wiela się można po ty eskapadzie spodziewać.

BEZ ŚTACHETY

Ręka świerzbi, ale gadziny niemało po okolicy się kręci. Krasulę w porywie inwencji ustrzelić sobie można, a wieprzków to całe stada. Tylko komary wielgachne, kąśliwe, ołowiu się proszą tak samo jak i psy. Jednak każdemu REDNECK RAMPAGE i okolice Hickston ze stadami kur kojarzyć się będą.

Ludzie nieprzyjaźni raczej, z nikim pogadać ani piwa kropnąć. Kropią za to z czego innego, aż krew zalewa. Wtedy golnąć whisky wypada, bo chipsów nie starcza, żeby przy zdrowiu pozostać. Uj, głowy to chłopy mocne mieć muszą. Najgorzej jednak nadużyć. Giwera opada, nogi po ścianach noszą. Zanim człek do siebie powróci, to i utłuczon zostać może...

NIE WKURZAĆ WSIOWEGO

Ludzie z INTERPLAY zaszaleli, żeby redneckom takie zagadki i kombinacje szykować. DUKE NUKEM 3D, choć dla miastowych przeznaczony, był dwakroć łatwiejszy. Na chłopski rozum tylko odstrzeliwać jest przyjemnie, bo zagadki architektoniczno–ślusarskie zrobili przyciężkie. Kluczenia dużo, za wrogiem tęsknota zaczyna trawić... a rodzajów ich nie za wiele. Jednak jak się jakiś nawinie, to jucha po ścianach bryzga, aż miło, a trup bardzo miodnie pada.



CO TO CZŁEK PO PIJAKU WYPRAWIA

Bronie wyjątkowo dobrze dobrali – dwururka z bliska jest niezastąpiona i stanowi podstawowe uzbrojenie. Miotacz jest skuteczny, ale widoczność mocno ogranicza, więc nie ma jak kałach. Dynamit zaś rzucać trzeba zanim lont się dopali. Im krótszy, tym wybuch szybciej następuje. Najlepiej to z kuszy dynamitem, szczególnie zwłoki Hulka Guarda rozerwać, żeby zmartwychwstania nie doczekał, bo mimo że padnięty, to powrócić do życia lubi. Co innego Vixenka. Kosmica to jak się patrzy, zmysłowo gada, biodrem zarzuca, tylko ten laser nieprzyjemny, gdy popieścić nim usiłuje. Konieczność zachodzi przywalić jej z kałacha, zanim buzię rozewrze.

Poziom ukończyć jest dość trudno, a przeważnie należy w tym celu odnaleźć druha Bubę i zdzielić go łomem (?!). Schematy walki odwzorowują najlepsze westernowe wzorce – znając ich logikę bez save'owania poradzić sobie można.

W pierwszym scenariuszu – Outskirts – plenery, stodoły, błocko, żywopłoty prezentują się znakomicie. W drugim – Downtown, miastko niby z „Ostatniego seansu filmowego" – obskurne hoteliki, knajpy, potem laboratoria, kopalnie itp. Wymyślili, że nawet pod sraczykiem przepływać człek musi. Trudno, ale ile satysfakcji, jak się to przejdzie...

Toć w grze tej nie można cały czas rozwałką się delektować. Mózg sterany gorzałką nadwyrężać trzeba. Zamiast furię wyładować, to często takowej się dostaje i nie wiadomo, co autorzy tytułu na myśli mieli. Jednak coś ciągnie w okolice Hickston, trudno się oderwać, a mycha pod drżącą dłonią aż pulsuje. Czuć południową atmosferę amerykańską, jak nigdzie: nieuprzątnięte zagrody, much całe roje, świerszcze pocykują i swojska muzyka z knajp przygrywa, a mordowanie nie sprawia takiej przyjemności w żadnym innym DOOM-niaku. BLOOD wysiada, chyba że ktoś woli klimaty nie z tego świata i wariatów z siekierami katrupić. REDNECK jest przewidywalny, choć skibkę przekombinowany, jednak to obecnie najmiodniejsza strzelanina.

Decybeliusz







Interplay

DYSTRYBUTOR PC – CD Projekt CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

DEMO – CD'44